# 电子游戏软件



# 97·7期目录

## 贺香港回归!!!




**论尽江湖** 游戏新闻眼 ………………………………… 2

**前沿报导** 赤壁报导 ……………………………… 8

**科普园地**
游戏制作入门(十五) ………… 39
打机总动员之乐趣倍增法 …… 41

**天堂任鸟飞**
国产游戏万花筒:
楚汉争霸(FC)、《战国群雄传》点评 …… 21
妖怪口袋(红)(GB) ………………… 19

**次世代天空**
太空战士Ⅶ(PS) ………………… 9
月亮~MOON~(PS) ……………… 13
卡片召唤师(SS) ………………… 14
AZEL~飞龙 RPG~(SS) ………… 15
七之秘馆—战栗的微笑(SS) …… 17

**特稿**
SEGA SATURN 追求实效的速成教育 ………………… 26
暑期购机大比拼……32

**格斗天书**
豪血寺一族 3 (GROOVE ON FIGHT) ……………… 43

**PC CHANNEL** 电脑游戏月旦评 54

**游戏点评** GAME BAR ……………… 51

**闯关族的家**
闯关族的家 68
大墙画廊 70

**秘技天地** 秘技偏方 ……………………… 64

**蓦然回首** 人间五十年之十六—— 闲谈战国武士姓名 ……79

**三栖人** 编辑部的故事之三——空姐来信 ……76



**本刊编委会委员名单**

主　任:吴文虎　清华大学教授
副主任:钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员:陈树楷　中国计算机学会秘书长
　　　　潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
　　　　迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
　　　　陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
　　　　叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
　　　　刘文南　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究



月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号: CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:6.40元

You Xi Xin Wen Yan

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

# 游戏新闻眼

AMUSEMENT

## 各电脑巨人亮相上海滩 上海第二届电脑展开幕

**本刊讯**（记者：KEN） 97上海国际计算机及网络展览会暨上海第二届电脑展于5月14日至18日在上海展览中心开幕。数百家来自世界各国和国内著名的电脑硬件、软件公司，以及超过10万名观众参加了是次展览。其中MICRO SOFT公司的展区最引人注目，该公司展示了最新的网络软件和新的OFFICE系统。而IBM公司，也因为有刚刚战胜国际象棋世界冠军的“深蓝”助阵而获得大家的青睐。据悉已经有数家国内大型企业（包括宝钢）购买了“深蓝”小型机系统。

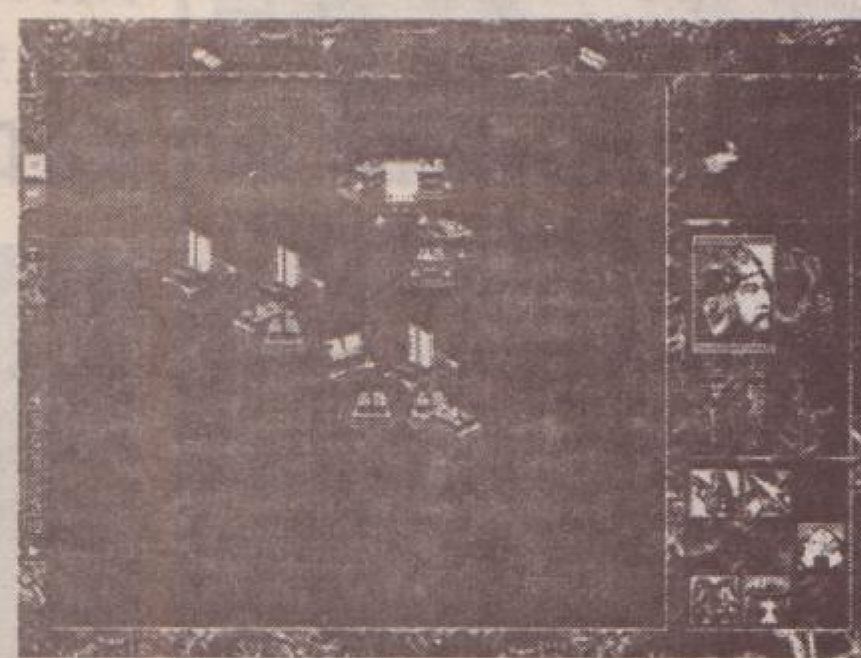
游戏软件方面最为出名的当属“EA”，挂有“电子艺界代理商”的牌子满场可见，但游戏却仍然只是“实况NBA”、“FIFA 97”和“OVER DRIVIN”等几个老游戏在撑市面，尽管有各种赠送活动，但仍然是看的人多、买的人少，使人有明日黄花、略见凋零之感。而国产游戏境况更为不佳，问津者寥寥无几。

另据来自上海的消息，原定5月举办的深层次电玩探讨会未能如期举行，具体原因不详。有关情况将在记者与有关方面进一步联系之后刊出，请读者加以注意。

SOFTWARE

## 前导公司《三国》系列第二作《赤壁》正式上市发行

（**本刊讯**） 据最新消息，前导软件公司决定将本来只以捆绑销售方式推出的《赤壁》标准版也将零售发行，定价98元。



◀这是《赤壁》的水战场面。

据前导公司方面介绍，标准版和豪华版的区别主要在AVI的播放效果和网络功能的搭载两方面，而在游戏性方面两种版本可以说丝毫不差，并且标准版的发行日期定于6月28日，而豪华版却要在近两个月之后才会推出。这对这款即时战略游戏期待已久电脑玩家来说无疑是一个喜讯。相信不少读者在看到本刊时已经在鏖战《赤壁》了吧。而追求精美的玩家要想得到豪华版的话恐怕要等到8月份了。能看到那种在MMX技术支持下可以全屏流畅播放的魄力AVI场面会有什么样的感觉呢？

AMUSEMENT

## 各路英豪云集北京 明星店中诞生“VR明星”

**本刊讯** 5月25日，北京97年春季VR战士大会决赛在位于北京东四的世嘉华瀚明星店中举行。由预赛选拔上来的16位“VR战士”（其中还包括一名女将）进行了激烈地角逐。现场一百多名观众围在比赛的机器旁边，在他们的呐喊助威声中，场上的气氛十分热烈。

这次比赛，在北京是头一次，选手中包括有北京、上海、日本、韩国的“VR战士”爱好者，水平都很高，令观众大饱眼福。

比赛终了，上海选手徐升使用陈洛打败了使用结诚晶的北京选手刘浩，夺得了冠军。笔者认为，这是与上海先进的街机市场管理办法有关的。在开放正规化管理的大环境下，上海的街机市场一直是走在全国前面的。希望北京乃至全国的各级管理部门能够认真学习和吸取上海甚至外国的先进管理经验，抛弃幼稚思想，使我们的电玩市场能逐渐走向开放的、正规化的健康市场。

SOFTWARE

## 即使玩不到，也能过眼瘾 国内推出第一套多媒体攻略本

**本刊讯**（记者：KEN）国内第一套以多媒体形式软件攻略本即将推出，从而填补国内游戏界在这方面的空白，这是记者于最近得到的消息。

该攻略本计划以VCD 2.0版本为格式制作，主要内容包括新作介绍、动作游戏指南、AVG答疑、秘技天地等栏目，由于采用了VCD为媒体，使游戏内容的可看性大大增强。

目前该VCD的制作计划已经大体商定，双方正在为具体的制作内容和方法进行协商。开发元之一的杭州亚洲计算机软件技术有限公司表示：国内的一些电玩界名家和高手将客串表演，而且由于将使用电影制片专业级的摄录系统和特技系统，成品质量将具有一定的水平。

EVENT

# 万岱内讧激烈 世嘉婚姻破裂

本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉企业和万岱株式会社于5月27日召开记者招待会，宣布预定于今年10月1日开始的合并计划取消。由于会社内反对合并的呼声相当高，于同日早些时候召开的万岱董事会议作出决议，撤回了原定与世嘉的合并计划，并通告世嘉，得到了世嘉方面的统一。

世嘉和万岱宣布，今后两家会社将签订新的业务合作协议，继续保持和发展密切的业务往来。但是，突如其来的『婚变』显然已经严重地破坏了两家公司原有的平衡关系，未来的合作计划不容乐观。

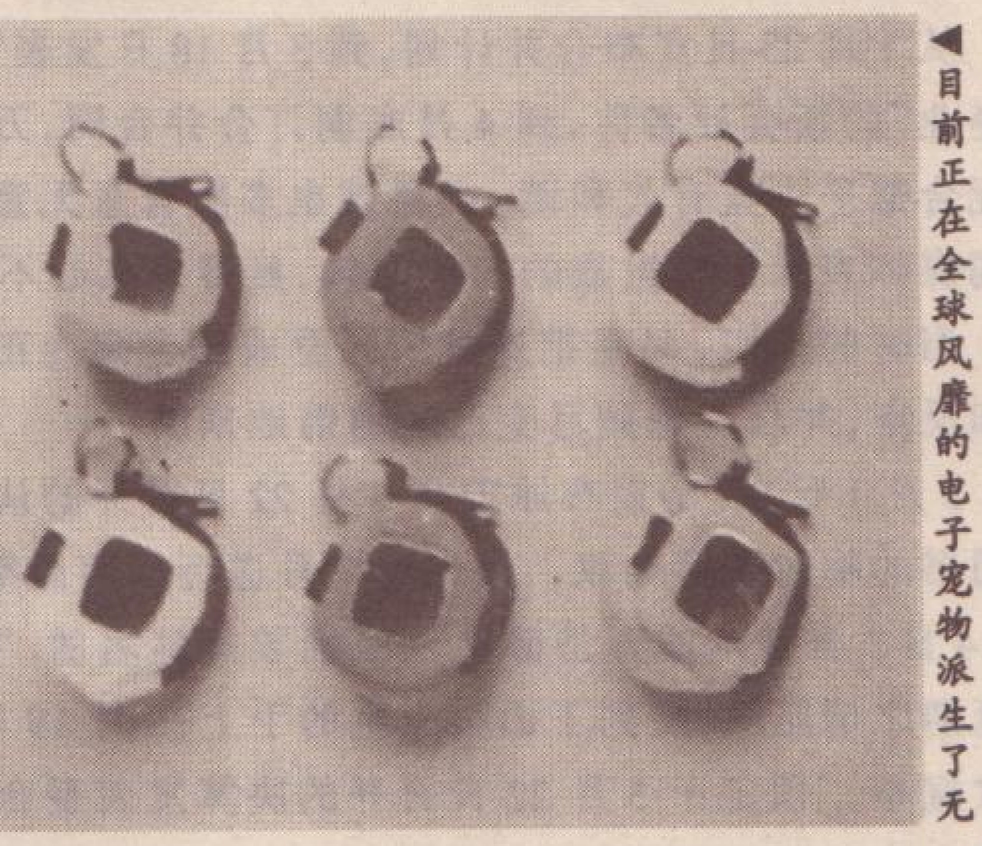
在27日晚上于东京都内某酒店召开的记者招待会上，万岱社长山科诚表示，由于『会社内部反对意见很多』，而且『仍有部分条款未能与世嘉达成一致』，万岱『对未来合并后的互利效果难以作出清晰明了的判断』，因此最终作出了取消合并的决定。在被问及将来条件成熟时是否考虑恢复合并计划时，山科表示『目前没有这样的计划』。

中山隼雄对万岱的突然变化表示『非常失望』，但是他又表示，在『世嘉万岱的新业务合作协议签订之后，世嘉的战略方针并不会有任何变化。』

世嘉与万岱的新业务合作计划主要包括：1、电子宠物『たまごっち』及其他万岱拥有版权的人物形象在世嘉的娱乐设施内活用；2、共同开发家用多媒体商品；3、在制造业和流通业方面保持紧密的合作等等。但是，这与预想在实现合并之后与迪斯尼乐园相抗衡的计划相比，已经大打折扣了。

合并于27日宣布取消之后，28日世嘉股票保持稳步上扬的态势，收盘价比前日上涨了80日元。而万岱的股票却急速下跌，最多时下跌了170日元。据称由于世嘉宣布与万岱合并，同时万岱的股票可以0.76：1折换世嘉股票以来，不少股民为了获得差额利润而大量购进万岱股票。27日的突然袭击是导致万岱股票下跌的主要原因。

世嘉、万岱合并计划的撤消，再一次表明了不同行业之间的合并之困难。有消息表示，此次合并受到了政府的支持，而且实质上属于世嘉出资收购万岱，故而在万岱员工中产生了强烈的反响。一直密切关注着合并过程的本刊，在第一时间得知『婚变』可能发生的情报之后，立即派出记者与各方面联系采访，获得了大量第一手资料。在本期有详细揭露合并取消内幕的特写，以及对万岱未来发展的预测文章，请读者万毋错过。



◀目前正在全球风靡的电子宠物派生了无数的副产品，这种小袋子就是其中之一。

TOPICS & ETC.

# “福蛋”无福 万岱依然亏损

本刊日本专讯（记者：KEN）　虽然万岱的电子宠物“たまごっち”为万岱获得了大约35亿日元的收入，并从中赚取了10亿日元的利润，万岱97年的连结利润仍然大幅度滑坡，赤字高挂。“福蛋”并未给万岱带来丝毫的福气。

据万岱发表的营业报告称，万岱到97年3月期的营业额为2300亿日元，比去年同期减少8%，玩具与模型关联部门更是减少了12%以上的营业收入。在为了提高人气度而在美国举办的“恐龙战队”巡回展和家用游戏机软件更是陷入了相当被动的局面，另一个牵制了万岱获利的“鸡肋”是其64位元主机——“PINPIN ART MARK”。以上方面一共给万岱带来了大约65亿日元的赤字，从而使万岱在96—97年度亏损了超过28亿日元，与去年同期190亿日元的盈利相比简直是天壤之别。



SCOOP

# 不幸为幸 世嘉喜获丰利

本刊日本专讯（记者：KEN）　万岱的突然“退婚”并未给世嘉带来多大的影响，而且由于策略得当、方针转换及时，世嘉在97年度的利润有所增加。

根据该公司的营业报表显示，世嘉到97年3月的营业额为4328亿日元，比去年同期增加了12%，营业利润达150亿日元，是去年同期的两倍。其“高收入、低盈利”的状况已经开始有所改善。

世嘉的业务用机（街机）在国内外的销售继续保持上升的势头，利润持续增长。家用游戏机方面，欧洲事业开始重新构筑，美国世嘉仍然有近200亿日元的赤字，海外市场的疲软情况尚未完全摆脱。



# 一发逆转的24小时

## ——世嘉万岱“退婚”内幕

特约撰稿人：叶伟

一九九七年五月二十七日下午三时，第二次业界中的“阪神地震”从日本东京都某酒店内传出来：预定于十月一日正式实行、已经完成了大量筹备铺垫工作的世嘉、万岱合作计划宣告取消！如同年初宣布两个会社合并一样，这次令人难以置信的“退婚”同样使业界和玩家震惊不已。甚至就连世嘉本社和中山隼雄，也万万没有料到仅仅在山科诚作出承诺不到24小时内，局势竟然会发生如此之快的逆转！

### 最担心的事件终于发生了

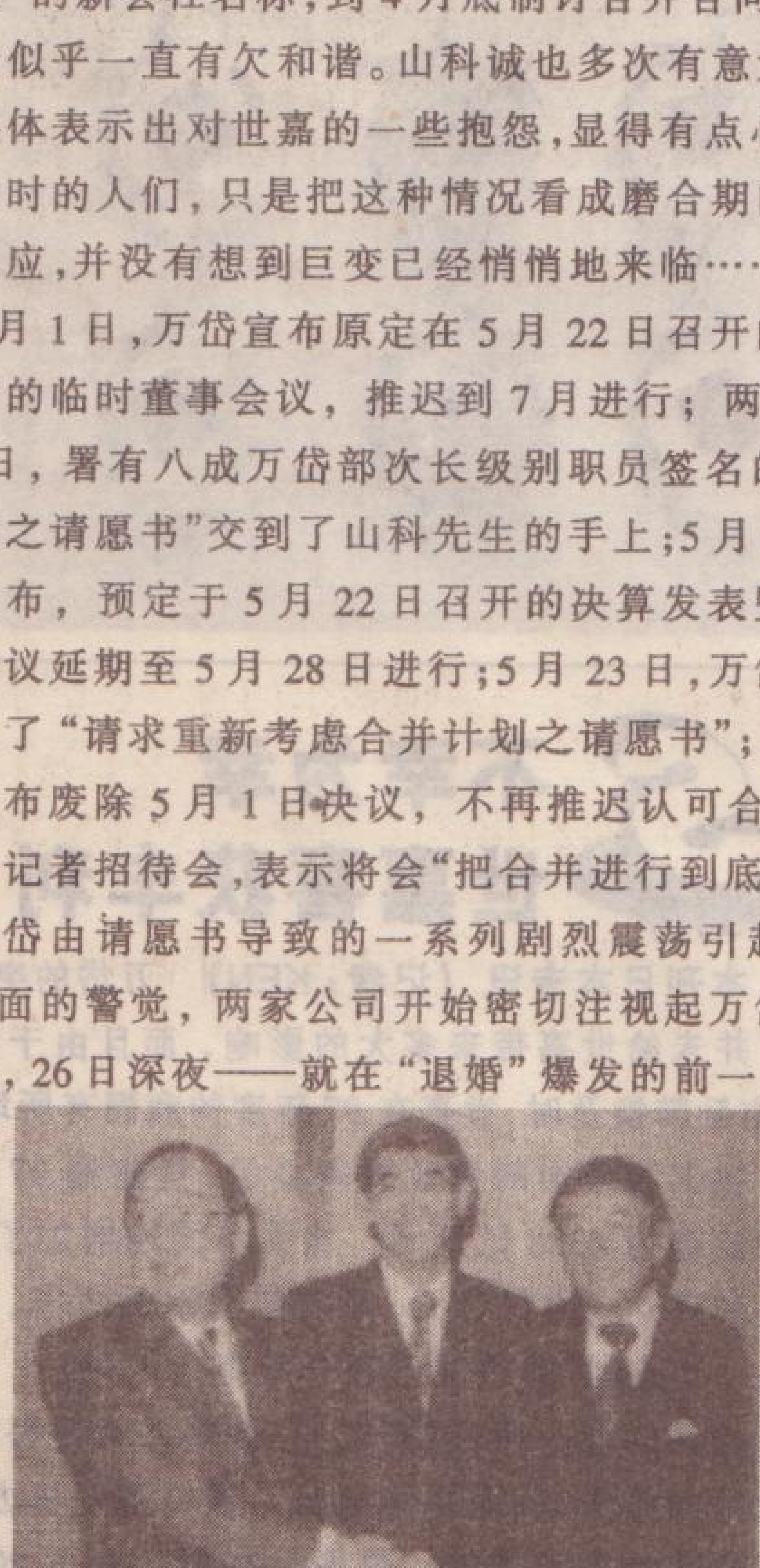
万岱的踌躇和犹豫不决，从一开始便表露无疑。

从1月23日宣布合并计划，到3月18日发表“世嘉万岱企业”的新会社名称，到4月底制订合并合同，万岱方面的配合似乎一直有欠和谐。山科诚也多次有意无意地通过新闻媒体表示出对世嘉的一些抱怨，显得有点心不在焉。

当时的人们，只是把这种情况看成磨合期内正常的冲突和反应，并没有想到巨变已经悄悄地来临……

5月1日，万岱宣布原定在5月22日召开的认可合并合同书的临时董事会议，推迟到7月进行；两星期后的5月14日，署有八成万岱部次长级别职员签名的“请求合并延期之请愿书”交到了山科先生的手上；5月19日，万岱再次宣布，预定于5月22日召开的决算发表暨合并认可董事会议延期至5月28日进行；5月23日，万岱科长级职员提出了“请求重新考虑合并计划之请愿书”；5月26日，万岱宣布废除5月1日决议，不再推迟认可合并合同书，并召开记者招待会，表示将会“把合并进行到底”……

万岱由请愿书导致的一系列剧烈震荡引起了世嘉和CSK方面的警觉，两家公司开始密切注视起万岱社内的细微变化，26日深夜——就在“退婚”爆发的前一天晚上——已经嗅到弥漫硝烟的CSK会长大川功致电万岱的山科诚，询问有关的情况。此时山科诚还颇有把握地表示，在万岱的管理层方面“一切没有问题”。未曾料想话音未落，就传来了万岱撤消合并的消息，一个巴掌把世嘉和CSK打闷。



▶在今年初的新闻发布会上，三人还是对合作充满了信心，笑容都堆在脸上。

最担心的事件终于发生了。面对万岱的突然变卦，世嘉起先是“不信”，然后是“深深的失望”。对此，中山隼雄颇有一些“委屈”：“百分之九十九的问题都谈妥了，为什么会驻足在这百分之一的问题上呢？”

### 未解决的百分之一

其实，这个所谓的“百分之一”，从宣布合并的那天起，就成为了万岱各职员们的一块心病。这块心病就叫做“位子”。

虽然说是合并，但实际上万岱将从此消亡，这是社内大大小小所有职员的普遍想法。“万岱”作为一个独立的企业将永远消失，它将被纳入世嘉的怀抱，慢慢地被世嘉同化，然后永不存在。合并后延续会社的名字是“世嘉万岱”，而不是“万岱世嘉”，“万岱”这两个挂在别人后面的字，不用多久便会为人所遗忘。

于是人人开始自危起来。一朝天子一朝臣，深谙中华文化的日人完全懂得其中的涵义。合并=裁员=回家，世界在万岱面前一下子黑暗起来。他们还能舒适地躺在原来的座位上吗？他们还能舒适地分享万岱大锅里的米饭吗？谁也说不清楚，但谁都知道这几乎是不可能的了。



◀在这次发布会上山科及万岱的各级管理人员带有沮丧、庆幸、严峻等不同的表情。

在一批资深职员的带领下，幕府末期“尊皇攘夷”那一幕终于在万岱会社内重新上演。打头的，便是被山科诚认为“没有问题”、被世嘉称为“甲级战犯”的万岱高级管理人员：石上千雄（常务）、山科直治（相谈役，山科诚之父）和杉浦幸昌（BANPRESTO 社长）。

“我们永远忘不了 HAPPY—NET 带来的恶梦。”万岱的“谋反者”这样提醒到，“它永远萦绕在我们的脑海之中。”

“HAPPY—NET 的恶梦”，指的是 91 年万岱属下三会社合并、成立新联合会社“HAPPY—NET”的事件，当时参与合并的三家，唯有最后延续会社的职员得到了重用，其他的职员遭受了莫名的冷遇。今天重提往事，万岱的员工们仍然心有余悸。

世嘉的社风被业界普遍认为属于“美国派”的那一种，而万岱则是典型的日本“家族式”，这是非常难以融合的两种不同风格，长期处于保守状态的万岱社员当然更加不能适应。他们越想越害怕，越想越疑心，一股对山科社长不满、对未来不安的情绪迅速在万岱中散布开来，山科诚则首当其冲称为矛头所指。

“社长不喜欢玩具事业，为了实现自己的梦想甚至不顾抛弃万岱”、“社长的工作就是剪除公司内的杂草，从来就不会从职员的角度出发考虑问题。”一批万岱管理层的中坚力量把山科对公司的管理形容成了“恐怖政治”，加上对世嘉的恐惧和不信任，和会社元老山科直治的默许，反抗合并的火焰终于被煽动起来了，百分之一的问题最终变成了影响两大会社未来走向的炸药包。

## 苦　果

合并终于崩溃了。这不仅大出业界和玩家的意料，而且给万岱、世嘉和 CSK 三方都带来了难以下咽的苦果。

受打击最大的当然是山科诚。他也许根本没有料到，自己的基础居然如此不牢固，反对他的人居然如此之多——甚至包括他的生父！这也许是继 64 位元主机“PINPIN”落势之后，山科诚又一次的重大失败。本来想使万岱再次奋起，把公司引上健康发展的正途，没曾料到自己的宏伟计划终究还是未能够实现。在宣布“退婚”的一瞬间，他感到了彻底的失望和沮丧。

但是，山科诚仍不言败。就在第二天，他突然宣布将由自己担当万岱的会长，同时展开“剪除杂草”的行动，将石上干雄、杉浦幸昌赶出了万岱，同时对社内资深职员的安排作了重大调整。然而在这样的剧烈动荡之后，万岱是否还能很快地步人正轨，实现山科诚的梦想呢？这一切实在很难说。

从表面上看，变化来自万岱，对世嘉和 CSK 的影响并不算大。然而事实上，中山和大川同样将面对一团纷乱复杂的线头。

大川功在世嘉、万岱取消合并计划之后，首次公开表示出对拥有代表权的现世嘉会长一职的兴趣。按照原先的计划，CSK 的大川功将任合并后的世嘉万岱会长，拥有新会社的代表权，但突如其来的“退婚”使他的愿望落空了。

目前的大川功是世嘉控股公司 CSK 总研的会长，虽然是世嘉的大股东，但是没有代表权，无法参与世嘉的日常管理和经营策略的制订。由于考虑问题的方法不同，他与中山也时有龃龉。本来预想在公司合并之后，可以亲身加人到政策的制订和管理的队伍中来，但是现在……显然是不可能了。

在一月底到二月份，大川先生频频造访了任天堂的山内溥（社长）、索尼的出井伸之（社长）、大贺典雄（会长）等业界重要的成员，目的是为了对将来的世嘉万岱“多多关照”。现在，他更属意于得到世嘉会长之职。但是，长期把权利集中在自己手中的中山隼雄会这样做吗？世嘉“新经营战略”还会继续推进吗？



◀中山隼雄冷漠的表情后是愤怒，还是无奈，别人无从知晓。

万岱的举动把已经够混乱的业界又搅成了一滩混水。

# 山科诚社长引咎辞职 万岱会社内部大清洗

SCOOP



▶受到事实严厉打击的山科诚，虽然表情还是那么坚定，但谁又能知道他的精神是否已经崩溃了呢？

**本刊日本专讯（记者:KEN）**　撤回与世嘉企业合作协议之后，52 岁的万岱现任社长山科诚于 5 月 28 日紧急宣布将在 6 月底辞去社长职务，转而担任万岱会社的会长。据称山科的辞职主要原因是由于万岱未能按照原定计划实现与世嘉的“婚约”，带有向世嘉方面谢罪的意味。目前，现任万岱 VISUAL 会社社长的茂木隆已经被选定为未来万岱社长的接替人。

此外，万岱的创业人、山科诚的父亲、万岱合并计划竭力反对者之一、万岱现任相谈役山科直治（72 岁）已宣布退休。同时，另一员反合并的大将、在万岱集团中享有很高知名度的 BANPRESTO 社长杉浦幸昌也传出将要辞职的消息。

据分析，以上两人的辞职是山科诚对万岱会社内部进行大清洗的前兆。在这次合并——解散合并的事件中，万岱内部暴露出了对社长的极大不尊重和管理上的混乱。据称山科诚有意借此机会扫除异己，为最终能够实现自己的理想而扫清道路。

HARDWARE

## 我们已经习以为常啦！N64 专用磁碟机延期发售

**本刊日本综合消息**　日本风水界年初对任天堂所做的预测居然惊人地准确！虽然任氏当初一个萝卜一个坑儿地肯定 N64 专用磁碟设备肯定将在 97 年内发售，但是它还是一如任天堂习惯地做法那样推迟了——现在的发售计划定于明年 3 月。

据称 64DD 的推迟并非由于硬件上的原因，而是要配合软件的出版。为了更好地体现这种大容量可写人式磁碟系统的优点，任天堂正在加紧开发着“MOTHER 3”、“POCKET MONSTER 64”、“MARIO PAINT 64”和“模拟城市 64”四份大作，并计划与 64DD 一并推出。原定推出 64DD 版的“塞尔达传说 64”将改为推出卡带版。



▲64DD 虽好，但是推出得太晚的话，能有多大的销量呢？再加上软件太少，能否与如日中天的次世代抗衡呢？

EVENT

## 违规透露信息 万岱遭受严重警告

**本刊日本专讯（记者:KEN）**　东京证券交易所于 6 月 9 日对万岱公司提出了口头上的严重警告，原因是其违规发表与世嘉合作破弃的消息。

万岱主要的违规行为有：1、在取消合并计划前一天的 5 月 26 日，万岱仍然召开记者招待会表示“将在 5 月 28 日开会，与董事们讨论是否赞成合作的有关事宜”，该说明造成了万岱仍然将继续坚持合并计划的假象；2、5 月 26 日的记者招待会上，万岱仅仅作了口头上的新闻发表，没有作出书面报告，违反了证券交易的有关规定。

东京证券交易所要求万岱以书面的形式解释以上事件，并保证今后不再有类似情况发生。

SCOOP

## 世嘉、任天堂共同投资 高级游戏教育学院成立

**本刊日本综合消息**　由于有 11 家业界的大公司出资，ENIX 游戏制作学院最近更名为“数码娱乐软件设计学院”。投资于该学校的大公司包括世嘉、任天堂等。

“除了软件会社之外，出资的还有涉及出版业等总共 17 家会社。目前考虑安排出资会社的有关人员组成教授组，使得教学工作能够更加充实和完善。”**（数码娱乐软件设计学院宣传部）**

该学校今后的毕业生大多将成为未来游戏软件开发的中坚力量。回想国内无疾而终的游戏制作专业，是不是又有一点苦涩难辨的滋味呢？



◄这里正培育着下一代创造游戏天才。

SCOOP

## 索尼不惜代价打击盗版 新加坡近万赃物被封

**本刊日本综合消息**　为配合亚洲版 PS 在泰国、香港、马来西亚和新加坡四地区的发售，索尼最近下定决心，开始不惜代价打击在这些地区猖獗一时的盗版软件和硬件改造芯片。4 月 16 日，索尼在新加坡以非法贩卖、商标侵权、著作侵权等缘由，向法院起诉了该地区的盗版软件销售、制作业主。

警方搜查了 10 家店铺和 1 车辆，共计起缴盗版软件和改造过的 PS 超过 10000 份以上。按照新加坡地区的法律这些商家和业主将被课以重罚。

索尼表示，新加坡地区的查禁仅仅是一个开始，今后还将在其他地区开始这一行动。至于其中的开支，索尼将“不惜一切代价”。

SOFTWARE

## 岂能甘心俯首 SNK 制作“侍魂 64”

**本刊综合消息**




自从 NAMCO 的“魂之利刃”获得很大的成功后，SNK 终于不能无动于衷了。日前，公开了将在未来主机 NEO · GEO 64(暂名）上推出的著名剑术格斗游戏系列的最新作“侍魂 64”(暂名）的开发画面。

SNK 的“侍魂”系列是剑术格斗游戏的开山鼻祖，也是最受欢迎的。但由于 SNK 一贯自恃其主机 2D 性能优异，迟迟未踏足 3D 领域，以至别人抢先出了个“魂之利刃”，这回终于也要奋起直追了。

据称，3D 版的“侍魂”将保持原作的风格，并利用先进的 POLYGON 技术把原有的人物动作和必杀技更真实、刺激地表现出来。另外，还将增加三名新角色。

TOPICS & ETC.

# 世嘉、万岱婚变急 忙煞、乐煞新闻界

**本刊日本综合消息**　当世嘉、万岱合并风波突起时，日本的各大新闻媒体也闻风而动，

纷纷抢先推出各类的内幕新闻消息。5月25日，日本"朝日新闻"以"'たまごっち'的社风将拖累世嘉？"为题，暗示双方在此问题上发生争执，合作将会遇到麻烦；5月27日，日本"读卖新闻"又报道称"世嘉的社风引起万岱职员的不安"。当5月27日深夜世嘉万岱终于宣布分手以后，5月28日，朝日新闻、日刊工业新闻、东京新闻、日本经济新闻等日本所有的新闻报刊都以一个整版的篇幅详细报道了这一消息，有的报刊更是以"婚约解消"四个大字为标题，震聋发聩。

由于是大会社参与的合并，故而受到了日本各产业界的普遍重视。在合并取消之后，新闻界又纷纷采访有关业内人士，谈论有关看法和对未来的展望，忙得不亦乐乎。

## 只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★电子宠物想必大家已经很熟悉了吧！自从日本之"たまごっち"登场后，各种宠物：包括鸡、狗、猫、金鱼、恐龙、天使与魔鬼等相继出动，最有趣的是近两年叱咤香港电影界的影片《古惑仔》主人公陈浩南（由郑伊健扮演）为主角的"电子人"也在香港上市了。现在它们不仅疯魔亚洲大陆，一股"たまごっち"浪潮已开始席卷欧美，遍及全球……

★超任真是无法再振昨日雄风了，近期要发售的两款节目是由SUN SOFT制作的《上海Ⅲ》(7月25日发行)及《上海·万里长城》(8月8日发行)，"上海"谜们，等着吧！

★由CULTURE BRAIN制作的名为《忍者乱太郎64》的作品将在N64上登场，那群傻头傻脑的忍者们又要出现在你的荧光屏前了。

★本月4日，旧日N·G格斗名作《斗士历史》于SS上登场，是对应扩张RAM卡的哦！

★本月11日，TECHNOS射击名作《雷鸟V》将以3D的形态在SS光环下与大家重逢。

★那款只有声音没有图像的《REAL SOUND》以4枚组的强大阵容于本月18日驾临SATURN。

★5期上有报导的《女神转生》系列光临SS的消息得到证实：9月中旬，以《RONDE～轮舞曲》为题的作品发售，11月发行以《恶魔召唤师～灵魂租借者》为题的作品。

★PS新作预报：SQUARE作品、以《EINHÄNDER》为题的3D射击节目(发行日未定)；ASK讲谈社作品、以《梦魔计划》为题的RPG节目(发行日未定)；KONAMI作品、以《沙罗曼蛇外传》为题的射击节目（8月28日发行予定）；BANPRESTO作品、以《战斗组织》为题的SLG节目(8月发行予定)；SQUARE作品、以《前线任务2》为题的S·RPG节目(预定秋季发行)，与预定夏季发售之SLG节目《前线任务·抉择》有所不同；HUMAN作品，以《月光症侯群》为题的AVG节目(预定夏季发行)。

★由雨宫庆太担任游戏人物设定，计划今秋在SS上推出，ENIX制作的AVG作品《七风之岛物品》定会在界内掀起一轮涟漪。

★由著名街机格斗作品《东京番外地》移植的《LAST BRONX》将在7月25日以2枚组方式发售，届时四通国际贸易公司将与日本同期在国内发售此款软件（此为第二张，第一张为《SONIC JAM》）。

★SEGA与ALTUS共同开发的A·RPG作品《公主的王冠》将于7月下旬发售，打斗时的画面很精彩哦！

★以SFC上的《风水回廊记》为蓝本，经过强化移植而来的《仙窟活龙大战·混乱之种》由TAITO与友公司共同制作，于9月26日上市土星。

★以恐怖的内容著称，由HUDSON制作的2枚组、并以音响小说形式登场的《古传降灵术·百物语》将于8月8日登场SS。

★日本街机排行榜（截止日期：97.6.20）①《VR战士3》(SEGA)；②《铁拳3》(NAMCO)；③《电脑战机VIRTUAL ON》(SEGA)；④《死亡之屋》(SEGA)；⑤《养子猜谜2》(NAMCO)；⑥《街头霸王Ⅲ》(CAPCON)；⑦《REAL BOUT饿狼传说 特别版》(SNK)；⑧《在电车上GO!》(TAITO)；⑨《TOKIO WARS》(NAMCO)；⑩《执猿赛车》(NAMCO)。

★SNK人气软件榜（6月）：①《RB饿狼传说 特别版》，②《'96格斗之王》，③《侍魂Ⅳ天草降临》，④《'95格斗之王》，⑤《RB饿狼传说》，⑥《真·侍魂》，⑦《火热火热7》，⑧《侍魂Ⅲ斩红郎无双剑》，⑨《风云默示录2》，⑩《BREAKERS》。

★日本累计票选榜排行(6月)：①《太空战士Ⅶ》(PS)，②《樱大战》(SS)，③《心跳纪念品》(PS)，④《马里奥赛车64》(N64)，⑤《勇者斗恶龙Ⅲ》(SFC)，⑥《生化危机》(PS)，⑦《心跳纪念品》(SS)，⑧《真爱物语》(PS)，⑨《VR战士对格斗之蛇》(SS)，⑩《妖精战士Ⅱ》(PS)，(11)《打比赛马'96》(PS)，(12)《女神异闻录PERSONAL》(PS)，(13)《皇家骑士团Ⅱ》(SFC)，(14)《新世纪少年战史 第二印象》(SS)，(15)《山脊赛车3》(PS)，(16)《WILD ARMS》(PS)，(17)《异灵》(SS)，(18)《电脑战机》(SS)，(19)《妖怪口袋》(GB)，(20)《太空战士Ⅵ》(SFC)。

★"㊣"之第2章(续6期)

(97.3)除PS之《VR飞龙之拳》及《梦幻模拟战Ⅰ·Ⅱ》，SS之《梦幻模拟战Ⅳ》外其余全已发售。

(97.4)《J联盟GO!GO!GOAL》及《魔法学园LUNAR》还未发售外，其余均按原时间发售。

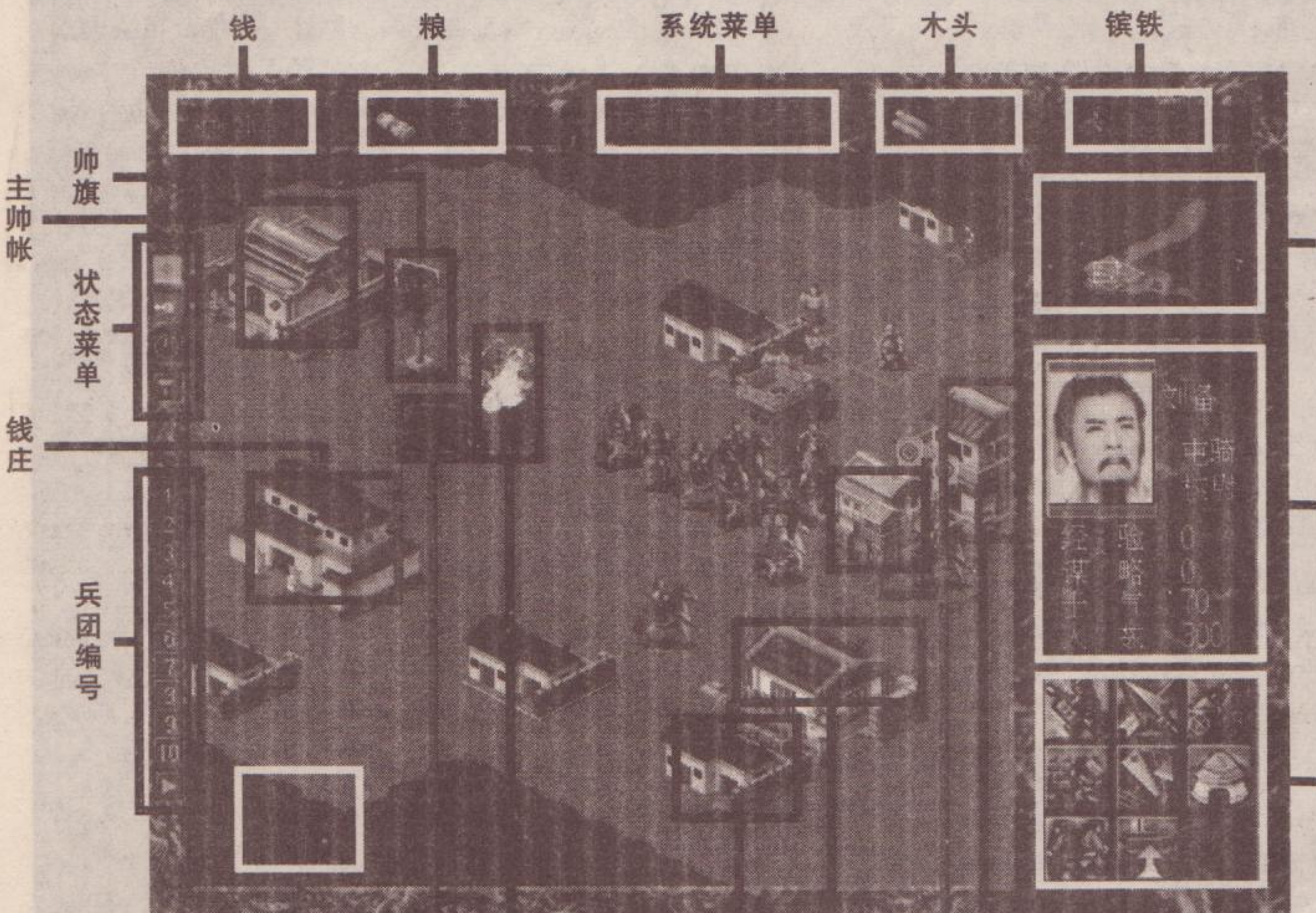



# 赤壁报导

文/苗子

当大家看到这期杂志时，可能已经有人玩到了这款预定6月31日发售的游戏。对于《赤壁》的报导，本刊已经做了许多次了，但详细的系统介绍还是第一次。既然是著名的题材，又是即时战斗的游戏，对于剧情就先不做过多介绍。下面的图解说明，虽然没有将全部游戏元素都做出介绍，但足以使游戏者了解基本游戏系统，进行游戏应问题不大了。

## 《赤壁》系统菜单及图像元素详细解明！




| 指令表 | | |
|---|---|---|
| 移动 | 攻击 | 运输 |
| 建造 | 修理 | 休息 |
| 解数 | 上船 | |

●**钱**：金钱不是万能的，但没有钱是万万不能的。《赤壁》里好象没有开采金矿或满地捡钱的设计。没有钱怎么办呢?我抢——?

●**粮**:民以食为天。没有粮草部队的士气会下降的,而且会影响新的部队生产。《赤壁》的地图里有不少黄澄澄的麦地,收割运回来就行了。

●**木头**:木头?去砍就是了。这点和"魔兽"没什么两样。

●**镔铁**:冷兵器时代最重要的资源,去找铁矿吧。

●**缩略地图**:这好象是即时战略游戏必备的设计,能让玩家用最简单快速的办法看到自己想看的地区。比如在后院起火,首尾不能兼顾的时候。

●**武将信息**:刘皇叔的扫描头像到是很帅?只是不记得他何时出任屯骑校尉。《赤壁》里的官职有十个等级每级又有不同的几种。真不知道何时才能转职到最终级别的"大将军"。

●**经验(值)**:不用说是为转职升级设定的。升级后会不会加基本属性呢?

●**谋略**:大概和使计策有关吧,计策是不是象"魔兽"中使魔法一样呢?应该是很方便的吧。

●**指令表**：看来这是一张工程兵部队（农民部队?）的指令表。可以移动、攻击（最好不要哇）、运输（大概是采集吧）、建造、修理、休息（怎么能休息,快点干活）、解散、上船等等。

●**武将**：部队生产出来之后，必须由主将率领才能有所作为，而三国将领们的名字是否又让玩家倍感亲切熟悉呢!这是《赤壁》在同类游戏中的独道之处吧。

●**状态菜单**:由上而下分别为天气、风向、时辰和暂停。

●**兵团编号**:每页可选 10 个兵团。下面的小三角是翻页用的。共两页,那就是 20 个兵团。这种设计似乎是用来快速查找部队的位置的。

●**主帅帐**:就是大本营啦。建造一切建筑的基本条件。

●**钱庄**:《赤壁》里的 4 项资源中,粮草、木头和镔铁 3 项都是可以开采获得的。而有了足够的资源后便可在钱庄里卖了换钱。总去民居里抢钱可不是贤君所为啊。再说哪里有那么多民居。

●**民居**:有时民居里会抢到钱（吃大户?体现战乱?）。

●**武器库**:铁匠铺?差不多吧。

●**弓兵所、步兵所**:当然是生产弓兵和步兵的。

●**帅旗**:军队荣誉的象征,被摧毁的话士气会下降。

●**塔楼**:怎么着火了?快去修理呀!

●**血迹**：真想象不出原来是什么样的部队留下的。战征真残酷呀!

●**索敌**:《赤壁》采取的索敌模式同"魔兽"一样是双层的。部队走过的地形会被照亮,但敌军的活动只能在部队的视野内看到。

# 太空战士Ⅶ

**亦真亦幻 往事难寻**

与神罗集团一番明争暗斗之后，克劳德等人成功地逃了出来，踏上了追踪萨非罗斯的旅程。古代种是怎样消失的?杰诺瓦怪兽为何频频出现?赤红十三是否会留在山谷?最关键的是，我们的主角如何去面对这些问题。



| PS | 厂商 SQUARE | 类型 RPG |
|---|---|---|
| | 媒体 CD-ROM×3 | 发售日 97.1.31 |

## 这次我们将走入克劳德的内心世界,看看他真实的过去!

(接上期)

"也许它不会回来了"我心想:"它有自己的使命"。但当我们刚迈出大门，布肯哈根就把赤红十三送了回来，希望它代替自己去审视这星球的变迁。就这样,我们又上路了。

我简直不敢相信自己的眼睛!这儿明明是我的故乡"尼普尔海姆",但又怎么可能是呢?不论是村民还是房屋全否认了五年前那场大火的存在,只有藏在迪芙家钢琴里的一封信解开了她心中的谜团。当年迪芙的授业恩师赞根〔ザンガン〕也目睹了萨非罗斯的罪行，虽全力相助终究回天乏术。于是,他也冲进了魔晃炉,却见到宝条带人前来,说是要把活着的人作为实验样本。赞根只救出了濒死的迪芙,并数次施回复术为她续命,直至在魔晃城中找到医生,这才使迪芙死里逃生。

在神罗别墅门前我又见到两个黑衣人，而且手上还刻了数字。村子是什么时候冒出了这么多怪人?那数字……带着这许多问题，我走进了别墅,不料又一次与萨非罗斯遭遇。

他用一粒魔石把我打倒，接着就如幽灵般从我头上掠过。

离开别墅前我又找到一封宝条留下的信，并按上面的提示唤醒了沉睡多年的文森特。我通过谈话断定他知道更多有关萨非罗斯的事，然而他却守口如瓶，还反问我是否认识一位叫鲁克莱尔〔ルクレツィア〕的女人，并说她应当是萨非罗斯的生母……

"萨非罗斯的母亲不是杰诺瓦吗?"我问道。

"没错，可那只是个比喻。他母亲原是伽斯博士的助手——美丽的……鲁克莱尔……"

原来,在鲁克莱尔怀孕时,伽斯特把杰诺瓦的细胞植入了胎儿体内,这才生出了今天的萨非罗斯。

在我们就要离开的时候，文森特以寻找宝条为由加入了队伍。

翻过尼普尔山，果然没见到萨非罗斯的踪影,只找到了一个被称作火箭村的地方。我们在一户人家的后院发现了一架神罗生产的"小野马"侦察机,便打算借助它去找萨非罗斯。

按照塞拉〔シエラ〕的指点,我们爬进了"神罗26号"火箭找艇长希德。不料碰了个软钉子,他一个劲地报怨飞上太空的梦想不能实现，但对借用飞机的事却只字不提。无奈我又去找塞拉帮忙，谁知希德对佣人一般，把塞拉呼来唤去。原来,在"神罗26号"首次发射的那天,塞拉因为专注于检查8号氧气瓶而没能及时撤离。当时已开始读秒，一旦点火，她必死无疑。希德毅然拉下刹车,用自己的理想换回了塞拉的生命。塞拉也明白希德所做出的牺牲,所以对他的种种行为都逆来顺受。就在此时，鲁佛斯和帕尔马赶到，要取回小野马侦察机。我赶紧抢下飞机，带上希德就往外飞，但还是被射中了尾翼，落进浅海。好不容易到手的飞机只能当小船了,不过希德倒是决定一同去冒险,并告诉我们鲁佛斯是要去古代种神殿找萨非罗斯的。

古代种神殿在哪儿?这连艾莉丝也不知道。当我们四处乱撞时,在树林中遇到了一个奇怪的女忍者尤菲，她的手里剑大得吓人，不过还是禁不住三个人的围攻……从此她便总是跟着我们，倒也相安无事。

然而好景不长。此后不久,我们登上了西边的一块新大陆。刚走到山顶，尤菲突然说前面有很厉害的敌人，要我们注意装备。与此同时，两名神罗兵冲了上来，我想用魔法速战速决，结果大吃一惊，我们身上的魔石竟不见了，而且是一颗不剩!我晃然大悟——是尤菲。

一走进犹太，就发现了尤菲，但她立刻跑掉了,我追到五强圣之塔却被守卫拦住。旁边屋子里的高德尔〔ゴドー〕还说这里没有叫尤菲的人，让我们赶快离开，免得得罪神罗。恰在此时，尤菲从天而降，原来高德尔是她的父亲，但父女一直不合。不出几句,她又跑了。

几经周折，不但没捉住尤菲，还被抢走了刚从宝箱中取得的魔石，真把我们气坏了。忽然，酒店外的大罐子动了一下!尤菲她这才落网……

在她家的地下室里，尤菲哭着向我们诉苦，说本来是想用这些魔石重振犹太的。我对这些不感兴趣，但还是耐心地等她讲出藏魔石的地点。"轰!"当我按她的话拉下操纵杆时，一个大铁笼落了下来。原来这都是骗局!

新的线索并不难找,因为钟楼的门开了。我试探地敲了一下钟,竟出现了暗门。然而里面是色魔格尔尼奥,他已捉住了尤菲和神罗的伊莉娜〔イリーナ〕。追到屋外,又碰到了雷诺和鲁德,他们是来救伊莉娜的,但我们都不愿与对方联手。

爬上村后的佛像山，我总算找到了格尔尼奥。正当格尔尼奥以两个女孩子的生命威胁艾莉丝时，雷诺和鲁德也及时地赶到了，并把他……这场遭遇之后,尤菲终于老老实实地交回了魔石,真正地加入了我们的行列。

有了尤菲,我们才被准许进入五强圣之塔。原来这里是挑战力、速、魔、武、总五强圣的地方，但只有尤菲有资格进塔挑战。而集各项于一身的总强圣正是高德尔,没想到他那么强!

一番苦战，父女二人都对对方有了新的认识。我想他们之间的代沟也许开始被填平。

离开犹太不久终于在武器职人的小屋打听到了古代种神殿的线索,进入神殿的钥匙——キーストーン已被卖给金碟游乐场的园长迪奥,而且传说神殿中藏有一种究极的黑魔法。

又是一番考验性的苦战,迪奥总算把钥匙送给了我们。不料通向地面的缆车坏了,只能先在游览部分的鬼屋留宿一晚。就在半夜,她敲开了我的门……

"艾莉丝?怎么啦?"

"去约会吧!"

"什……什么?"我肯定自己听错了。

"约——会——!没试过吗?真是个不幸的青年。"不知什么时候,我已被她拉出了房间。

夜幕下的游乐场依然是热闹非凡。当我俩走进 EVENT SQUARE 时，这儿正要上演一部英雄救美的话剧，而我们正好是第100对入场男女，可以去出演男女主角。看着艾莉丝兴高采烈的样子,我又怎好回绝呢?

演完话剧，我们走进了缆车的吊舱，金碟游乐场的绚丽景色尽收眼底。艾莉丝忽然说出了自己的心事:"由于你和他很相似,所以从第一次见面起我就很注意你。虽然是两个人,但你们走路的样子、手的小动作……那些都很相似。我从你身上看到了他的影子，但是、但是那不一样。我在寻找你,克劳德,我想和你见面啊!"

"我在这里啊。"对艾莉丝的话我一点也不明白。"他"是谁呢?萨克斯吗?我与他很象吗?然而这种问题从来都没有答案。

凯特·西是在我俩准备回鬼屋时出现的，见到我们转头就跑，我随后紧追，可还是迟了一步。在 CHOCOBO SQUARE，它把神殿的钥匙给了前来接应的祖安，原来它是神罗派来的机械间谍！他的本体是个神罗职员，在总公司对这台机械进行遥控。更无耻的是，它以玛莲为人质，要求继续与我们一起行动。面对这种形势，我只能暂且答应它。

第二天一早，我们就来到了东南方岛屿上的古代种神殿，艾莉丝立刻感觉到古代种意识的存在。走进神殿，面前是一个祭坛，而祖安就倒在旁边，身上有一处致命的伤口，我想这十之八九是萨非罗斯的"杰作"。这个猜测在神殿内部的知识泉处得到了证实。虽然艾莉丝还读不出泉水中的古代种的意识，但我们可以看到水中映出的影像，那正是刚才祖安的遭遇。

祖安和伊莉娜走进了一个绘满壁画的房间，就在伊莉娜出去汇报情况时，萨非罗斯出现了。

"多谢你把门打开。"萨非罗斯说道。

"这里到底是什么？"祖安问道。

"失落的知识宝库，是古代种的智慧与知识。我要与这星球合一了。"

"与星球合一？"

"这星球的所有精神能源，所有的智慧、知识……我就是一切……一切都将成为我的！方法就在这里……"话音未落，萨非罗斯以迅雷不及掩耳之势击倒了祖安……

当我们找到那壁画间后，萨非罗斯果然现身了。但他并不注意我们，只是看着壁画自言自语："实在太精彩了，知识的宝库啊……很快，我就能与星球合一了！"

"你要怎么做呢？"

"很简单。当星球受到损伤时会把精神能源集中在伤口来自疗，而且根据伤口的比例来决定能源的多少。如果那伤口大得足以破坏星球，那会有多少能源被集中起来呀？！而那时，我就会在伤口的中心。所有能源都将是我的，我会成为新的生命，成为'神'！"

艾莉丝也忍不住问道："足以破坏星球的伤？让星球受伤！？"

"看看壁画吧，最强的黑魔法——陨石（メテオ）！"

我猛然醒悟了，萨非罗斯来这儿的目的就是究极的黑魔法，以魔法之力使宇宙中的天体撞击星球！这绝对不能允许！我冲上去找萨非罗斯拼命，但被一阵眩晕击倒在地。在失去知觉前我只听见一句话："觉醒吧！"那正是萨非罗斯的声音……

……，当眼前的景物再度清晰之后，我发现萨非罗斯已经走了，击败一只守护兽以后，我们找到了一个神殿模型，那上面写着"黑魔石"。我以为这就是究极的黑魔法了，可艾莉丝告诉我，整个神殿才是真正的魔石，这模型只是个机关，可以把神殿变小。但由于机关在神殿内部，所以触动他的人是无法生还的。就在我为此事一筹莫展时，凯特·西自愿牺牲自己，因为他只是部机器，可以很容易的复制。

来到神殿外，只见整个建筑在黑色的光晕下缩成了一枚球形魔石。"只要它在我们手中，萨非罗斯就不能使用陨石！"我拿起它，满怀信心的宣布，"唔——我们能使用吗？"

"不行，要有强大的精神力量才能发动。"艾莉丝说，"一个人所拥有的精神能源是远远不够的。除非在某个有丰富精神能源的地方……盟约之地？！"

"萨非罗斯他该不会找到盟约之地吧！"

"……我已经找到了。"一个声音从空中传来，"好了，觉醒吧！"就在萨非罗斯说出这句话时，我又一次失去了知觉……

在旁人看来，克劳德并没有昏过去，因为是他亲手把黑魔石交给萨非罗斯的，但他的意识已明显混乱，竟然会对艾莉丝挥动拳头。幸好间谍凯特·西的复制品及时出手制止。

……，一片树林？这是哪儿？艾莉丝！不知何时她已站在我面前。

"这里是……什么地方？"

"这个森林叫睡眠森林（眠りの森），与古代种之都相连。萨非罗斯发动陨石魔法只是时间问题，只有我才能阻止他。那秘密就在前面，好象有什么在引导我，等一切都结束了我们再见面吧！"说完，艾莉丝就向森林深处跑去。

"艾莉丝！"我想追上去，但无论怎样也不能前进一步。

"她打算妨碍我呢。到时候了，该把这女孩……"就在这时，萨非罗斯从天而降。

我感到心脏猛地一缩，他要对她干什么？不！我立即被吓醒了。是梦吗？一切都那么真实。看看周围，发现已到了那个森林中的废墟村，巴瑞特和迪芙正在旁边，而艾莉丝不见了。我讲了自己的梦境，他们马上就要动身前去。但我却十分害怕，怕会再一次失去知觉，再一次做出奇怪的事来，再一次……见到萨非罗斯。

"有些事连自己也弄不懂吧？但是我们乘坐的列车是不能中途下去的！"巴瑞特以他惯用的口气说，"这世上有多少人完全了解自己？正因为不了解才会有烦恼！但人们还在生活。不要逃避了，克劳德！"

"克劳德，你会来吧，我相信你。"迪芙的话中也充满了鼓励。

几经斗争，我终于逼着自己站起来，向侦察机走去。

在北方大陆的自然主义者村落，我们找到了睡眠森林入口，并利用爆破回声探测技术挖掘出月亮竖琴（ルナ・ハープ）。于是我们顺利穿过了森林，走进建在峡谷内的忘却都市。然而这里连人影也不见一个。我不愿放弃，决定过夜之后再找。

夜幕下的都市多少有点阴森的感觉，而我却感到艾莉丝和萨非罗斯的存在。在湖边的螺壳屋内有条通往地下宫殿的旋梯，艾莉丝就在水中的神坛上祈祷。我忙跑上前去，然而奇怪的意识又一次俘虏了我的大脑。刀不知何时已到了手中，现在又在慢慢举起，闪着寒光的刀锋下，艾莉丝低垂着头。我觉得全身的肌肉都绷紧了，手臂不住地发抖，刀举到了最高点，已是如箭在弦……

"克劳德停下！"迪芙的喊声把我惊醒了。天哪，我在干什么！艾莉丝缓缓抬起了头，四目相对，只见希望之光在她眼中流动。

一团黑影从天而降，一道白光破空而来，正宗刀无情的贯穿了艾莉丝的身体。一颗晶莹的白色魔石从她发带上滚落，慢慢地，慢慢地，没入水中……

"艾莉丝！"我抢上去抱住她，却发现她的身体正渐渐冷去，"这，不是真的吧？"

"你不必介意"正是萨非罗斯冷酷的嗓音，"这女孩也会成为星球里流动的能源。盟约之地就在雪原那边等着我，到那时……"

"闭嘴！这与你那无聊的计划没有关系！艾莉丝她、她再也不会笑、不会哭……不会发怒……我该怎么办？"

"你说什么？你也会有感情？哼哼，不要装假了，你只是个……"话到半截，萨非罗斯就变成了一只杰诺瓦怪兽，它直到被剁成碎块之前才吐出下半句"……是个傀儡。"

我亲手把艾莉丝沉入湖底，她秀丽的脸庞宁静而安祥。我觉得她好象要说什么，但一切都随她一起沉了下去。

萨非罗斯罪恶又多了一笔，我嘴上说要找他偿还血债，心里却怕得不行。我是个傀儡！？我身体里到底有什么？每一想到这些问题我就胆战心惊。

穿过珊瑚洞窟，我们到了埃西科尔山庄，无意中找到了艾莉丝的亲生母亲和伽斯特博士共同生活过的地方。借助伽斯特的录像带，我们了解到许多过去的事情。

在 2000 年前，一颗陨石撞上了星球，当时的古代种塞特拉族人听到了星球的悲鸣，并在北方找到了"伤口"，但那伤口太大，只能靠星星自己调集精神能源来医治。所以直到现在，这片地区一直没有融雪期。然而，比陨石更可怕的东西出现了，那就是随陨石到来的外太空生物——杰诺瓦，它具有变形及制造幻像的能力，轻易的骗取了塞特拉们的信任，然后将塞特拉人变为怪兽。就这样，几乎整个种族都葬送在杰诺瓦的手中。星星发现这情况之后，为自己制造了几只圣兽作为攻击杰诺瓦的武器，但残存的塞特拉已先一步将杰诺瓦封印起来。于是那些圣兽也进入休眠状态。

另一盘带子讲述了艾莉丝的身事。当年伽斯特博士与伊法尔娜相爱，生下的女孩就是艾莉丝。可是不久之后，宝条不请自来，杀死了伽斯特，掠走了伊法尔娜母女……



当我们准备继续北行时，神罗的人也赶到了。于是我从村民手中借来滑雪板和大冰河的地图，从村后的山坡跑了出去。穿过大冰河、翻过山崖，终于进入了陨石坑。走不远，就见到许多黑衣人排成一串，而萨非罗斯却将他们一一斩杀。

"到此为止了！萨非罗斯！"我叫道。

"是的，这个身体的使命到此为止了。"刚一说完，他就消失了。

这时，四周响起许多人的声音："拥有杰诺瓦细胞的我们要把黑魔石交给主人！"

"主人是……"刚说道这儿，我已明白了。

"是萨非罗斯！嘿嘿。"他又变成了一只杰诺瓦怪兽，从我们背后发起突袭。

怪兽在一片红光中消失了，黑魔石也落在了地上。我这时才明白这些黑衣人是被植入了杰诺瓦细胞并受萨非罗斯控制的，甚至我一直追赶的"萨非罗斯"也不过是个赝品……想到这儿，我把黑魔石交给赤红十三保管，而后叫上迪芙和文森特往深处去找萨非罗斯。

走不多远，竟来到了尼普尔海姆村口，我正感到诧异，又见到萨非罗斯带着两名神罗兵走来。一切都与五年前的情景一样，除了那个应该出现的我———个黑发战士顶替了我的位置！我知道这是萨非罗斯制造的幻觉，却难以抑制心跳的加速。转眼间到了火焰四起的一幕，又是那个黑发战士，冲出神罗别墅。随后，萨非罗斯出现了。

"你是想说五年前我并没有去尼普尔海姆吧"我说："不过……不过这对我没有影响，我清楚的记得那炙热的火焰，肉体和心灵的痛苦！"

"那又如何呢？"他轻蔑地说："你不过是个傀儡，那种记忆是没有意义的。我给你展示的是真实的过去，制造幻像的是你自己！你是宝条于五年前在尼普尔海姆用杰诺瓦细胞和魔晃造出来的傀儡，是萨非罗斯不完全复制品，没有编号，那就是你的真面目！我本以为你是个次品，结果却是最实用的。"

"克劳德"迪芙突然说："求你别再跟他说了！"那声音几乎是在哭。

"迪芙，我并不在意。"我说，但又发现她的眼神越发恐慌，"……难道，难道萨非罗斯的话是真的？"

"克劳德……"迪芙欲言又止，可这等于是默认。

萨非罗斯又开口了："别再逼她了，我告诉你吧，杰诺瓦能根据他人的记忆而变形，你正是由体内的杰诺瓦按迪芙的记忆造出来的，嘿嘿，克劳德，你根本没有名字啊！"

"闭嘴！"我拼命的喊到，只觉得什么东西正在头脑中涌动。

"还不明白？看看这照片吧。"萨非罗斯从村民身上取出了张照片，正是出村前的合影，但站在迪芙身边的是那黑发战士。

"这是假的。我，我记得五年前的事！我见过了妈妈，还调查过魔晃炉。那是我成为一级战士后的第一件工作……"突然，我感到不对劲，"一级战士？我什么时候当的战士？是怎么成为战士的？我怎么记不起来……"一股意识冲破了我薄弱的精神防线，当我再次醒来时，已经成为另一个克劳德了。

在克劳德又一次被萨非罗斯所操纵的时候，神罗集团的人已经来到了陨石坑的中心。鲁佛斯立即被那丰富的魔晃迷住了，宝条却发现了在冰壁后面的圣兽，跨越了2000年的时光之后，它重新睁开了双眼……

与此同时，萨非罗斯的计划正顺利的进行，他的一个分身利用迪芙的形象成功的骗取了赤红十三的信任。现在，克劳德正接过那颗黑魔石。然后飞上半空，把他送入萨非罗斯本体所在的冰棺。究极的黑魔法立即被发动了。

……七天之后。迪芙从昏迷中醒了过来，只有巴瑞特在旁边。原来，在黑魔法发动时，鲁佛斯将他二人用飞空艇带到了朱侬基地。一方面作为捕获克劳德的诱饵，一方面用来充当所有事件的元凶。然而克劳德始终没有出现，倒是那大陨石已近到可以用肉眼看见了。为了安定民心，死刑定在今天。

意想不到的事发生了，一只圣兽正对准基地，从海中冲过来。更意想不到的事发生了，身为神罗间谍的凯特·西竟用药迷倒了执行死刑的斯卡利特，救出了巴瑞特。但迪芙已被锁进了毒气室，气体正在喷出。

顽强的迪芙并没有放弃，终于摆脱了枷锁，关掉了气阀。但是无论如何也打不开门。在朱侬基地外面，战斗异常激烈。超级加农炮首发未中，正在装填弹药。圣兽利用这个空当加速冲来。鲁佛斯只好调集了所有的武器，万炮齐发之即，仿佛点燃了最壮丽的焰火。圣兽从厚甲中伸出了头，一道死光激射而至，将毒气室的顶棚熔开了一道口子。这时，第二发炮弹终于送进了弹舱，这一炮几乎是顶着圣兽的头发射的。圣兽消失在浪花中，而我们的迪芙也逃出了毒气室，靠着巴瑞特抛下的一根绳子登上了飞空艇。

原来艇上的飞行员们早就对神罗的行为感到厌恶，又在陨石坑附近见到崇拜已久的天才飞行员希德，于是集体倒戈。现在已把所有队员接到了艇上。

靠着赤红十三和布肯哈根的指点，迪芙在东南方海流的村子里找到了医院中的克劳德，然而他已变得象植物人一样。医生告诉众人，这是严重的魔晃中毒症，能维持生命已经是奇迹了。伤心的迪芙决心留下来照顾克劳德，其他人也返回了飞空艇。

在驾驶室，凯特·西将神罗正在进行的会议情况播放给众人。原来，神罗下一步准备把各魔晃炉内的巨型魔石集中起来射向陨石，希望将其炸毁。可利尔山魔晃炉将是下个目标。

劫下神罗的火车后，希德拿到了第一颗巨型魔石，而第二颗也在东大陆的鹰鹫村拿到了。但因为担心克劳德和迪芙，所以又回到海流的村子。

医院里的克劳德没见丝毫转机。突然，一只圣兽出现在空中，转眼间俯冲而下。希德带人全力迎战，总算把它赶跑了。不料地下的生命泉决口了，迪芙想救出克劳德，结果二人一同落入生命泉内。

迪芙醒过来后，发现身处一个充满幻想气氛的地方。虽然她不明白这是哪儿，可直觉告诉她这是开启克劳德记忆之门的关键！于是，她走进了他关于五年前尼普尔海姆村的记忆，但立刻发现克劳德在故意编造。迪芙又走进了给水塔之约的回忆，但又一次无功而返。

"克劳德，没有其他记忆了吗？"迪芙问道，"对了，有没有与我有关的呢？也许有些地方你记不起来，但我可能还记得。想想吧，克劳德，你那珍贵的记忆……对了，你为什么要去当战士呢？我觉得你是突然作出决定的。"

这时克劳德的声音响了起来："……真惭愧……我是为了得到重视。如果我强壮的话，就一定能得到重视！"

"想受人重视？那个人是谁呀？"迪芙问。

"那个人……你该知道吧？就是……就是迪芙你呀！"

这时，一个小克劳德将迪芙带到一扇窗前，那是他隐藏起来的秘密，是克劳德第一次进入迪芙房间的记忆。

幼年的克劳德总是受其他孩子的歧视，因为他性格内向，又没勇气主动去与别的孩子玩，所以越来越被疏远。"大家都把我当作傻瓜看待。"克劳德这样说，但他渴望与迪芙成为朋友，于是总在她周围晃来晃去。而那时迪芙有自己的一群玩伴，根本没注意到他的举动。直到那一晚给水塔之约才开始留意他。而克劳德的这个记忆则是从迪芙的母亲去世那天开始的。那天，迪芙嚷着要找妈妈，她以为妈妈在尼普尔山的那边，就约了三个最好的朋友同去翻山。克劳德不请自来，第一次见到了迪芙的房间。进山不久，迪芙的三个朋友因为害怕一个个都溜掉了，只有克劳德一直跟在后面，并在她踏空之时挺身相救，结果两人一起滚落山崖。那次克劳德只是擦伤了膝盖，而迪芙却昏迷了七天。迪芙的父亲和她那三个朋友将所有的责任都推到克劳德身上，这使他十分后悔和沮丧。也就在那时，萨非罗斯的名字传入了他的耳朵，幼小的克劳德便决定去做战士，成为象萨非罗斯一样的英雄，以得到迪芙的重视。

看到这些，迪芙意识到这个克劳德并不是什么宝条制造出来的东西，因为记忆是不能人造的。于是她立即跑进了五年前的记忆，终于见到了真相：

在魔晃炉内，萨非罗斯一刀劈倒了迪芙，转身走进了写有"JENOVA"的门。黑发战士将迪芙扶到一边，克劳德想起那正是艾莉丝的男友——萨克斯。但萨非罗斯太强了，萨克斯冲进去不久就被打得飞了出来。就在这时，一个小小的神罗兵拾起萨克斯的大刀，奇迹般地刺中了萨非罗斯。"把妈妈……把迪芙……把村子还给我！"那神罗兵喊道："枉我对你那么崇拜……那么敬仰……"当他摘下头盔时，露出的正是克劳德的面孔。两年来，他一直没能成为战士，只能做个神罗兵，所以从一进村就带着头盔，羞于面对迪芙。中刀后的萨非罗斯走出来了，手中还提着杰诺瓦的头。克劳德又一次冲上去，却被正宗刀刺入腹部。然而，只是个神罗兵的他硬是用手握住刀刃，把这不可一世的英雄投进深渊。

靠着迪芙的努力，克劳德找回了自我。在生命泉外面，巴瑞特等人也已将二人救起，并送回飞空艇，等候着新生的克劳德醒来。

"各位，真对不起。"我没想到这会成为我的开场白，"该怎么说呢？总之，我没做过战士，以前说过的那些事，都是我自己的幻想。装模作样的离开村子却不能成为战士，懦弱而羞愧的我便用从好友萨克斯那儿听来的故事，加上自己的见闻创造出另一个自我。"

"是幻想吗？你不是很强吗？"巴瑞特忍不住问道。

"身体跟战士几乎是一样的。"我向他解释："我

确实被宝条改造过，但方法与制造战士是一样的。战士体内也有杰诺瓦细胞，但只要意志坚强就没有问题。可是懦弱的人就象我一样，是很容易丧失自我的，加上萨非罗斯强大的意识，那就是以前的我了。不过，以后我要在现实中生活！要拯救这星球！巴瑞特，还记得你那句名言吗？"

"我们乘坐的列车是不能中途下去的！"大家齐声高呼。

飞空艇向朱依基地疾驶而去。

我们乘着电梯深入水底，很快找到了那座魔晃炉，并击沉了神罗的潜艇，得到了第三颗巨型魔石。

重返朱依基地时，一架装着巨型魔石的运输机已经飞往火箭村。我们忙驾驶飞空艇尾随而至，从村民口中得知火箭马上要升空去炸那大陨石。火箭上的工作人员也把目前的情况向希德汇报："这次使用自动导航，史爱娜正在修理导航仪。"说话间，神罗26号火箭拔地而起，轻易的摆脱了引力的束缚。但是，航道已被锁死，直指陨石，我们不得不用救生舱逃走。我抓住最后一点时间将"○□××输入密码锁，取出了最后一颗巨型魔石。

舷窗外，火箭一举命中陨石，但在一阵火光之后，并没对它产生根本影响。我们失望的返回了飞空艇，随后改乘潜艇去海底调查。

水下的世界并不大，除了在一处隧道里发现了古代种之匙外，还找到了文森特寻觅已久的鲁克莱尔。

那是一个在瀑布后面的洞穴，刚踏进去，文森特就听出了那熟悉的声音，二十年前的往事重新闪现在眼前……

当年文森特身在神罗治安部，与鲁克莱尔和宝条等人同被派往尼普尔海姆村的神罗别墅。本来，文森特和鲁克莱尔是一对恋人，但终于在一次吵架之后分手。不久，鲁克莱尔与宝条相爱，文森特看在眼里却没有丝毫的妒意，"只要她幸福……就没有关系。"他在心中为她祝福。但这却是噩梦的开始。鲁克莱尔有了宝条的骨肉之后，被宝条送给伽斯特博士作人体实验。文森特无力阻止。萨非罗斯降生后鲁克莱尔一病不起，文森特质问宝条，反而被击昏，成了宝条的实验品。

"这个身体是给我的惩罚"文森特说："我不能阻止伽斯特博士、宝条、鲁克莱尔，我只能作旁观者。这就是我犯的罪……鲁克莱尔，原来你还活着。"

"我是想死去"鲁克莱尔说："但我体内的杰诺瓦不让我死。不，文森特，别过来！请你告诉我，我的儿子萨非罗斯还活着吗？五年前听说他死了，但最近他常出现在我梦中，而且他也象我一样，有着不易死去的身体。"

听到这儿，我想上前说出真相，但文森特将我拦住，并说道："萨非罗斯，他已经死了。"说完就离开了山洞。

几天过去了，眼看大陨石日益临近，我却拿不出主意。赤红十三建议去找布肯哈根寻求帮助，于是我们又一次登上星象观测站。

"当你们迷失了方向的时候，就要静静地审视自己……"布肯哈根说。

布肯哈根不愧是个智者，在他的启发下，我想到了几个疑点。艾莉丝为什么说只有她才能阻止萨非罗斯？她在那神坛上做些什么呢？

"对了，我们再去一次忘却都市吧！"赤红十三说。

"呵呵，那我也跟你们一起去吧。"说话的是布肯哈根。临走前，我们把4块巨型魔石搬上了天球仪。

在忘却都市的另一个祭坛上一块大大的晶体嵌在中央，四周尽是奇异的图形。布肯哈根查觉到了古代种的意识，并把它转述给我们："星球的危机已不是人力能够阻止的了，到这时就去找神圣(ホーリー)吧。"

"神圣？"我从没听说过。

"那是究极的白魔法"布肯哈根解释说："与陨石魔法相克，是拯救星球的最后希望。将寻求神圣的意念传给星球它就会出现，白色的魔石会发出青绿色的光芒。"

发出青绿色光芒的白色魔石？那不是艾莉丝一直戴着的那颗吗？可是它已经掉进水里了！想到这儿，我感到前途一片黑暗。但布肯哈根马上又点燃了希望之火，他看出那些图形其实是古代种的文字，而且有两处已被人翻译出来，写在了旁边："日光也照不到"，……，"钥匙"。我马上想到海底得来的古代种之匙，那确实是在阳光无法到达的深海，便把它给了布肯哈根。果然，当它被安好后，一道水帘围住了祭坛，并启动了投影功能。我们看到那颗落入水中的魔石已经发出了耀眼的青光。

"艾莉丝她，早已发动了神圣啊。"我现在才明白，梦中她对我说的话是什么意思，她肯定已经知道自己那颗魔石的意义，"她用自己的生命换来了一个希望，把它留给了我们。但我到现在才……不过艾莉丝，以后的事我会全力以赴的！"

"应该是我们啊！"众人齐声说。

但我却想到另一个问题："为什么神圣发动了却不见效果呢？"

"那是因为有人捣乱。"布肯哈根说。

我早该想到，一定又是他，那个即使化为灰烬我也认得出的萨非罗斯！

突然，凯特·西打来电话，说朱依基地的超级加农炮被移到了魔晃城。神罗要借助魔晃之力轰开陨石坑上的防护罩。接着，它把神罗会议的情况转播给我们。这时又有一只圣兽出现了，并向着魔晃城走去。巴瑞特马上担心起玛莲的安全，而凯特·西则告诉他玛莲和艾尔米娜已被送往安全的地方。我意识到，与其说凯特·西是间谍，倒不如说是双料间谍，好几次都是它把神罗的动向告诉给我们的。

应凯特·西的要求，我们去拦截圣兽。但当我走近它时，突然感到强烈的杀气，原来是大炮开火了！圣兽不躲不闪，而是打开全身的武器，将集束能量雨点般地射向魔晃城。大炮的能量凌厉霸道，将圣兽一穿而过，之后又打开了陨石坑上的防护罩。但鲁佛斯也葬身于圣兽的能量弹。魔晃城中的人一片混乱，神罗集团四分五裂，宝条乘机进入大炮内部控制室，不断吸取能源，准备送给自己的儿子萨非罗斯。城市开发主管利普只好请求克劳德帮忙，原来他就是凯特·西的操纵者。

宝条这个没有人性的家伙今天终于死到临头了。文森特持枪的手有几分颤抖。不是因为恐惧，而是因为激动，多年的仇恨就在今朝得雪！

除掉了宝条后，列布告诉我离陨石坠落的日子还有七天。目前，只剩下萨非罗斯一人了，我知道这将是决战，自己的生死，星球的存亡就在这七天之内。

希德拉下操纵杆，三只最新式的火箭发动机伸出艇外，一道火光后，我们已在数公里之外了。

一切准备就绪，我们跳进了陨石坑底部的大空洞。杀死最后一只杰诺瓦后，终于见到了被困的神圣，而萨非罗斯就挡在前面，强大的意念波将我们提到了半空。盼望已久的一天终于到了！

自称为神的萨非罗斯也象星球上的所有生物一样，避不开死亡。"我们可以做的只有这些了。"我说，"以后的事大概由星球去决定了吧？"我想就此离开，却突然又察觉到萨非罗斯的意识，仿佛在耻笑我们。我的意识离开身体追踪而去，果然见到了他阴魂不散的意识，不由得怒从心头起，两眼一蹬跳在半空，使出得意绝技——超究武神霸斩！我已经不是以前的克劳德了！一刀斩落之后，萨非罗斯永远地消失了。

一只手向我伸来。我猛然回到了现实，只见地面正在崩塌，迪芙不顾一切地伸手拉我，却没注意到脚下的塌陷。眼见形势危急，我奋力一跃，左手揽过迪芙，右手抓住了岩石。希德挣扎着拉下开关，一架小型喷气机从飞空艇内脱出，直向魔晃城飞去。

此时的魔晃城狂风大作，电闪雷鸣，陨石马上就要撞到地面。神圣的力量虽大，却发动得迟了一步，淡蓝色的屏障无法及时顶住下落的陨石，星球危在旦夕。突然，地上腾起一簇光线，不，不止一簇，无数的光从各处腾起，向大陨石袭来。"是生命泉！"我脱口而出。只见那陨石正被慢慢地粉碎、粉碎……艾莉丝秀美的面孔也浮现在夜空……

弹指500年，其间的沧海桑田恐怕连星星也记不住了。那是什么？三团红色的火焰奔过来了。那、那不是赤红十三吗！已经长大了呀，不过它可真是长寿的种族。后面的两个是它的孩子吗？比赤红十三小时候可爱多了。

两代人登上山头，眼前出现的是早被遗忘了的魔晃城遗迹。赤红十三沉默不语，不知今天要对孩子讲些什么……

——全文完——

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER



# 月亮 ~ MOON ~

找寻月光
少年无双

有没有想过亲自进入游戏世界里，亲临其境呢？假如告诉你，本作中你不仅可以进入游戏世界里，甚至能化身成为自己一直操作的勇士，你会有什么反应？是惊讶抑或是兴奋？

| PS | 厂商 ASCII | 类型 RPG |
|---|---|---|
| | 媒体 CD-ROM | 发售日 97 年秋预定 |



## 找呀找呀找月亮，自己"找"到游戏中！

以前一般 RPG"惯例"不再通用。简单来说，内容是主角受了国王之任命，踏上斩妖除魔之路，全心全意对付遇上的怪兽增强自己的 POWER……游戏采用真实时间制，例如：面包房会在早晨开门，而酒吧则在晚上营业。每位出场人物均有自己的名字、生活模式、职业、声音等等，你不会再见到与其他 RPG 一样：满街同一面孔了！

本作中玩家可以看准某些怪物，将之杀死后尽快捕捉飞散了的魂魄，令怪物复活。这样，相当于经验值的爱心指数就会慢慢增加，从而可以升级。除此之外，只要有一本怪物图集在手，复活怪物的名单就可以记录下来了，这也是此 GAME 的独特之处。

▼我这位勇者就要从这不算华丽的皇宫中出发啦！





▲哈哈，终于可以亲身进入这个神奇的世界中冒险了！

## STORY

在《FAKE MOON》游戏的世界里，听说由于巨龙的咒语，从此再看不见月亮的光辉。在实际世界的东京，一名少年日以继夜沉迷于此 GAME，正值夏季祭之前，当少年已经在床上熟睡之际，电脑竟然无缘无故启动起来，而少年就此被吸进萤光幕之中。

少年醒来之后，发觉自己竟然身处 FAKE MOON 世界里，熟悉的街道，似曾相识的面孔，失去月亮的世界……而自己……自己竟然成为故事主角的"勇者"，肩负重任为了要恢复月光而消灭所有怪兽。而不久之后，少年发觉原来勇者亦并非自己想象中的百分百正义……。

少年最后能否返回自己的世界呢？那么，勇者的结局又会是怎样呢？



◀突然被吸进电脑世界的少年，并没有躯体而只有魂魄，是名符其实的透明人。

玩者……



# 卡片召唤师

神卡在手
天下我有

乍一看以为是《魔法风云会》的次世代版，仔细端详后才知道是由曾参与制作 MD 名作《战斗传说》与 SFC 的《枪之危机》出名的铃木英夫社长领导下的大宫软件制作的战棋游戏，与《魔》虽形似但神并不似。不要小瞧它哟，快去和好友一起"编织"那充满刺激与幻想的卡片之梦境吧！

| SS | 厂商 大宫软件 | 类型 TAB |
|---|---|---|
| | 媒体 CD－ROM(可四人同时 PLAY) | |




## 将战略 SLG 与纸牌战棋游戏共冶一炉的佳作出击!!!

"卡片召唤师"兼具有模拟游戏的战略性与纸牌游戏的战斗形式，是一款可供 1～4 人 PLAY 的纸牌游戏。

玩家先掷骰子，然后枕掷出的点数在格子上前进，增加魔力（在其他游戏中相当于现金）到达规定值时才能够回到城堡之中。因此玩家必须设法使手中的领土提升等级、配置我方人员、并使用各式各样的卡片进行战斗，以获取最后的胜利。整体而言，战略的优劣性比掷骰子的运气更为重要。



▲召唤クリーチャ然后取得领地之后，其他玩家如果停留在此方格上时，就可向他们征收通行费用啦。

▼如果对方不付通行费则可能会进入战斗，如果在战斗中获得胜利，则可将领地夺走并占为己有。

次世代

### 豪华开发工作者

视觉效果总监
加藤直之

音效
古代佑三

开发
大宫软件

如前所述本游戏是大宫软件所开发的。另外视觉效果由"银河英雄传说"的设计者加藤直之担任，音效工程则由以《光之继承者》出名的古代佑三负责制作。

### 登场的卡片超过 300种！！

游戏中出现的卡片种类多达三百种以上。包括可召唤妖兽的生物卡片；另外，可改变战况的咒语卡片、于战斗中使用的道具卡片等；各自拥有不同的特异功能。将这些卡片收集之后，依照自己的状况来排列组合，以便在地图上与敌人展开战斗。



收集越多的卡片
对战斗越有利！







包括稀罕的卡片！！

责编/SHADOW PHOENIX

# AZEL ~飞龙 RPG~

## 飞龙变身 再战江湖

终于飞龙在两次动作形态出场后，此次变身为 RPG 突击土星，不知道变身后的它能否象前两次那样饮誉江湖呢？看标题是 AZEL，但事实上主角是一名为 EDGE 的少年，他是什么来头啊？!

| SS | 厂商 SEGA | 类型 RPG |
|---|---|---|
| | 媒体 CD-ROM | 发售日 97年夏预定 |



## 战斗画面简单曝光

《AZEL》的战斗场面，虽然保存了以前系列那种配合敌人行动，操纵飞龙作出攻击的现场感，但是战斗系统则完全和射击游戏截然不同。亦即是说，虽然这是个 RPG，但却可以享受到射击游戏那种充满刺激的感觉，而不擅长射击游戏的朋友，就可以随心所欲地指挥飞龙和其他攻击性的生物展开激战。可以说是：一个游戏却有两种享受，难道是什么 S(STG)·RPG 不成?!

### ●PLAY LOCK-ON MARK

这标记会显示出枪械或导弹的入击对象。平时是蓝色，但一找到敌人弱点就会变成红色了。本作并非射击游戏，不知能否镇定地选择敌人呢？



### ●战斗雷达

显示出"危险地带"时，就表示飞龙和敌人太过接近，或者敌人正作出强力的攻击。以前系列的雷达是以飞龙为中心的，但本作则以敌人为中心，雷达所显示的是飞龙的位置，大家不要搞错。

### ●SHOT

此显示计应该和主角 EDGE 的行动有关，但由于目前没有详细资料，所以有何实际功能则未能清楚，可能是显示 EDGE 的弹药，亦可能是显示 EDGE 的攻击力，又或者是显示 EDGE 发动力量的时间……总之，日后再为大家报道。

### ●LASER

此显示计应该和飞龙的行动有关，但亦由于没有详细资料，所以不能显示 BASAKU 的能量蓄备，其真正用途，在前作中，是有一个显示计的，但今次新作已设立了一个 BP 显示计，看来这个显示计是另有用途。

### ●HP

用来显示飞龙的体力的，和 EDGE 的相通。

### ●BP

显示 BP 的数值在前作里，有种攻击叫做 BASAKU 的，莫非用来显示它的能量？

## 可以从四面八方作出攻击!

在《AZEL》里，是可以从四面八方向敌人作出攻击的。在战斗中，飞龙可以和敌人并排而行，亦可以绕到后面，寻找对自己有利的位置。当然，敌人亦可以相对地占据有利位置了。在这里进行战斗，就要制订出战略性高的策略。

## 从敌人背后作出攻击



◀能绕到敌人背后找寻有利位置，当然最好不过了。



▶要经常留意雷达，敌我双方位置的变化就可一目了然。



◀终于成功地绕到敌人背后了，这时就发射出导弹打它其后背，虽然有些卑鄙。不过，打仗嘛，很残酷的呀！没法子了……

# 充满真实感的战斗场面

在数千年前已被毁灭的文明，遗留下攻击性的生物和武器。而现在帝国军却将之夺取到手。

我们的主角：EDGE 将会和帝国军展开连场激战。图中所见，是飞龙作出攻击以及和巨大的攻击性生物交战时的场面，大家感受一下《AZEL》的震撼力吧！

## 攻　击

飞龙方面有导弹。EDGE 方面有枪，这些武器都可以一举将所有敌人歼灭的。另外，还有仿如魔法既可攻又可守的 BASAKU 攻击，攻击力可说十分充沛了。







▲▶击中敌人可清楚地看到创伤数字。和前作一样，飞龙的 LEVEL 提升，发射导弹的条数亦会增加。




◀EDGE 骑在龙背用枪向敌人攻击。虽然威力比导弹低，但亦其有利一面吧？




▲飞龙身边发出蓝色和绿色的光束，果然还有秘密武器?!

## 敌方攻击

玩者在作出攻击时，敌人亦会同样地改变位置，向飞龙展开猛攻的，而且敌人的攻击力亦可以变得强大。因此，就会出现"危险地带"了，留意雷达，一旦进入就要赶快移动，脱离险境。




## 巨大的敌人

和巨大的首领角色交战，是 RPG 不可缺少的要素。在《AZEL》里面，亦可以看到巨大的攻击性生物以及旧世纪武器，和巨大首领角色战斗，能否胜出，就要看你可否找到他的弱点了。飞龙占据什么位置，对胜负是极有影响力的。



◀飞龙周围出现圆环莫非是防护盾？



◀发现敌人弱点，MARK 变成红色。




▲▶雷电一般的导弹爆裂而出，射中敌人弱点，对方受伤程度就会比平时大得多。



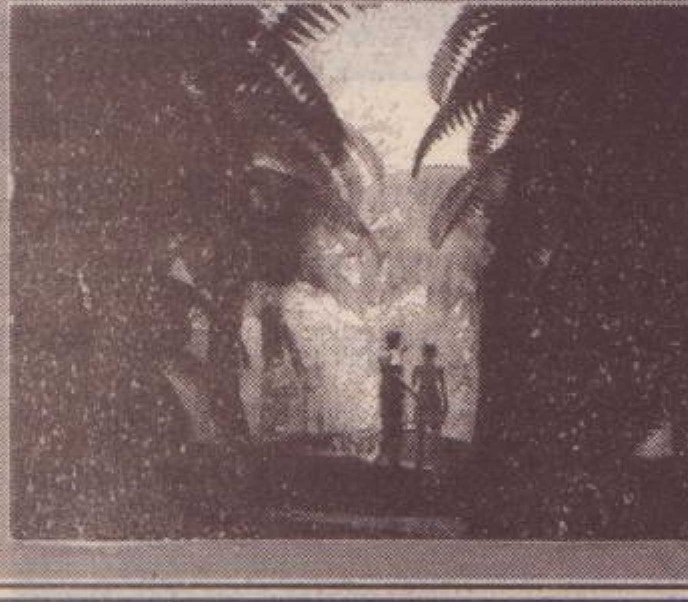
七之秘馆

# 战栗的微笑

系列新作 又出新招

老牌 SLG 厂商 KOEI 现在越来越不甘于仅局限在单一的游戏模式之中，除去仍在不断创新的 SLG 之外，它还在不断地推出一些其它类型的游戏。"七之秘馆"就已经推出第二代了，下面请看对它的介绍。

| SS | 厂商 KOEI | 类型 AVG |
| --- | --- | --- |
| | 发售日预定 97 年冬 | 媒体 CD－ROM |



## 意味深长的画面大公开！

《七之秘馆——战栗的微笑》是以南方的孤岛为舞台的。虽然现在还没有公布游戏具体的剧情，但已经有一些开发的画公布出来了，让我们来看一看吧。

右边的两张图片中，左侧的画面中有一个在火堆前念经的僧侣的背影。除此之外，还会有一些天使或恶魔之类的角色登场吧！这是否说明这款游戏会有一些宗教的内容呢？右侧的画面中是正在下着大雪的南方孤岛。

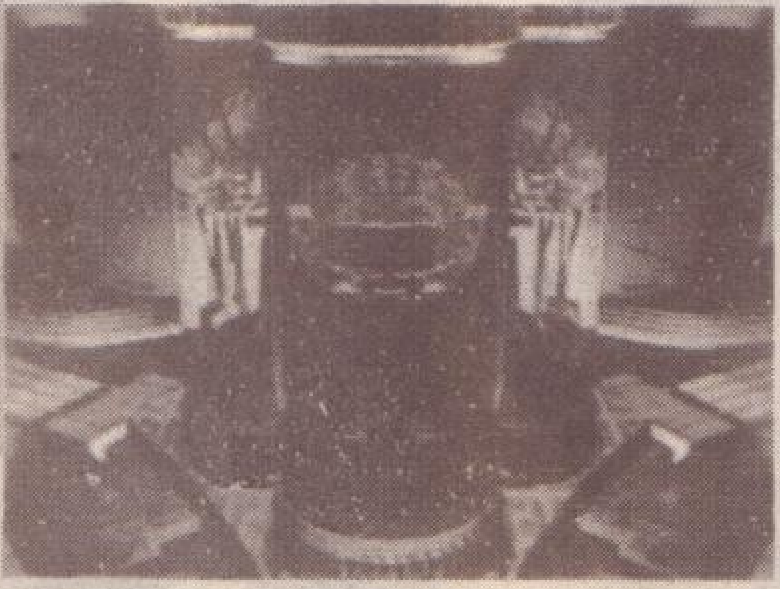


▲▶这个僧侣是因为下大雪而在烤火吗？

## 充满谜团和诡异的画面

看哪，从这里的几幅图片中可以看见一些游戏的概况。计算机生物、DNA、秘密组织、火箭……，你能从中窥到一些故事的脉胳吗？

计算机生物



▲这里有一些很象人脑的东西被连接在计算机之上。

DNA？



▶图片上这些链状物是 DNA 吗？

洞窟



◀南方孤岛上的洞窟之中会有什么奥秘呢？



导弹发射！？

黑头巾集团



▶身穿黑衣的秘密组织正在开会。

## 这里介绍几位 BOSS 角色

BOSS 是每款游戏里不可缺少的一部分，而 AVG 中的 BOSS 更是精雕细豚的。下面就介绍几位这款游戏中的 BOSS。

孩子



恶魔



天使难道也被当做 BOSS 吗?!



# 女主角的样子将由游戏者来决定！

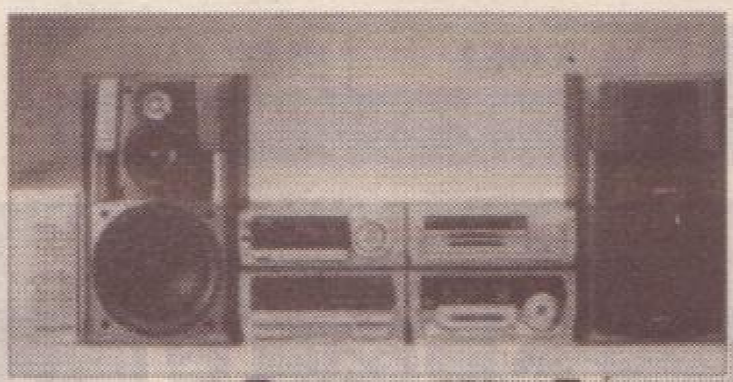
游戏中有男女两名主角，而女主角的样子将由游戏者投票决定，而且还有得到奖品的机会。不过，我们国内的玩友就只有看结果的份啦！



▲这是男主人公的样子，什么样的女主角才与他相配呢？

## 投票者将得到这些礼品！

▼一等奖一名，奖品为一台胜利 MD 组合音响，型号是 MX—MD77。





◀二等奖五名，奖品是一台 SEGA 的数码相机。



▶三等奖三名，奖品为一台佳能彩色打印机一台，可以对应 SS 和 SEGA 的数码相机使用。



▲四等奖十名，奖品为 SS 的记忆卡一块。另外，还有五等奖二百名，奖品是精美的电话卡一张。

## 这里有三名女主角供游戏者选择！



1 较长的波浪式的发型，使她看起来年龄稍大一些，有点少妇的感觉。



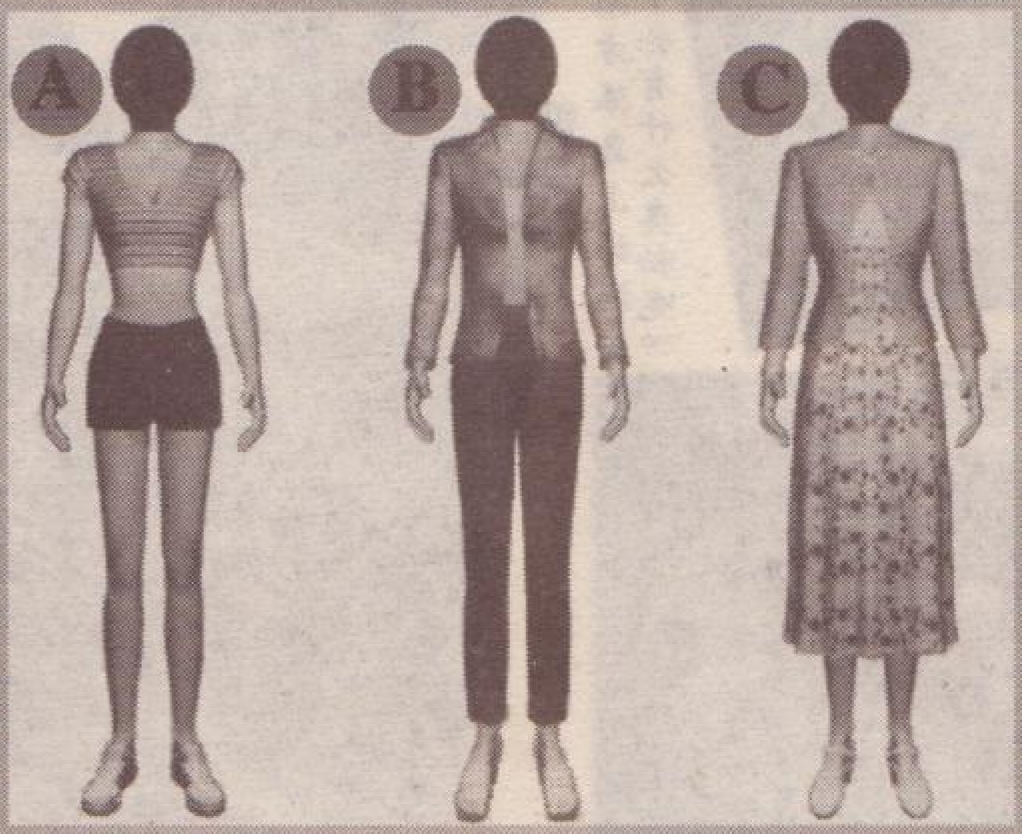
2 时髦的短发和褐色的皮肤，两撇眉毛和嘴角轻轻向上挑起，是活泼少女的样子。



3 稳重的眼神和柔和的面容，虽然带着一幅太阳镜，但仍不失落落大方的闺秀之态。

## 身体也要让游戏者投票决定！

脸型有三种选择，身体部分当然也要有三种，右侧有三种候补的女主角身体造型让游戏者选择。A 的样子是夏天的典型装束，活泼而富有动感；B 是穿上了长裤和色彩艳丽的上装，热烈而奔放；C 为淡色上衣配合带有小花的长裙，似乎不适合冒险穿着。




## 这是促销的好手段

游戏的角色居然要由游戏者来选，还有奖品可得。不过，我想这并不是完全要听取游戏者的意见，不是 KOEI 没招儿了，而是在讨好游戏者，令其增加投入度，以利销售，否则它干嘛不干脆征集角色形象呢！

责编/PINSER

# 妖怪口袋(红)

妖怪多多 装满口袋

POCKET MONSTERS(ポケットモンスター)居然在日本已经卖出 250 多万份了，在游戏淡季甚至还能跳到销售榜第一的位置，其魅力就在于那些千奇百怪的妖怪吧。就象机器猫的百宝袋一样，这款游戏就是一个装满了乐趣的——《妖怪口袋》。

GB 厂商 NINTENDO 类型 RPG 容量 4M




## 喂，你的口袋里装了多少妖怪啦！

### 指 令 介 绍

移动中：**ずかん** 图鉴 **データをみる**资料

**なきごえ** 鸣叫声

**ぶんぷをみる** 分布 **やめる** 退出

**ポケモン** 怪物同伴 **つよさをみる** 状态

**ならびかえ** 队列 **キャンセル** 取消

**どうぐ** 道具 **つかう** 使用

**すてる** 丢弃

**レッド** 角色状态

**レポート** 报告(存档)

**せってい** 系统：可设定讯息速度、战斗画面、作战规则。

战斗中：**たたかう** 战斗 **どうぐ** 道具

**ポケモン** 怪物同伴 **とりかえる** 更换

**つよさをみる** 状态 **キャンセル** 取消

**にげる** 逃跑

### 攻 略

"喂，当心草丛里！"这个声音的主人是奥基德博士(**オーキド**)。

正当少年红(**レッド**)要独自出村，博士叫住他，并告知草丛里栖息着野生的**ポケモン**(**ポケットモンスター**的略称)。除非身边带着自己的**ポケモン**，不然会很危险，当下不由分说，将少年带到了他的研究所。

故事就这么拉开了序幕，玩家所扮演的角色就是名叫红(**レッド**)的少年(当然名字可自取)，住在马萨拉村(**マサラ**)。跟随博士到达研究所，同时也遇上了博士的孙子，另一位名叫绿(**グリーン**)的少年，博士让红在他所拥有的三只**ポケモン**中任选一只相赠(三只**ポケモン**分别为：龙、龟和植物系的怪物，均能有两次进化)，好好挑选吧。挑完后，绿也挑了一只，并提出挑战。作为开盘战，先熟悉一下系统吧。而后他离开，但看样子，以后免不了会再次与他打交道。

辞别了博士，可以离村了。果然如博士所言，草丛里确实藏有不少怪物，好好练一下级吧。很快便来到了永恒村(**トキワ**)，在 SHOP 里，从店主手中得到**おとどけもの**。连忙赶回研究所将它交给博士，于是指令中多出一项**ずかん**(图鉴)，这意味着可以开始着手收集**ポケモン**的工作了。顺便再去一趟邻居家，拿到**タウンマップ**(镇子地图)，可以正式出发了。

一路向北行进，一间大屋挡住去路，只有通过常青森林(**トキワのもり**)才能找到出路。在森林里会首次遇上**ポケモントレーナー**(怪物教练)这种身份的人，而与之交战是见识大多数怪物的重要手段，所以千万不要错过。

红走出森林，发现已来到尼维村(**ニビ**)。村里建有一座博物馆，只要花 50 日元就可进去大开眼界一番。另外红还发现有一间屋子标有 GYM 记号，推门而入才知道这个世界的八位首领(**リーダー**)之一住在这里。不过红才不理会那些，相信自己的实力，果然很轻松就打败了他，还得到 34 号机器以示鼓励。

在雕像处发现绿的签名，才知他已先到一步，并且也打败了首领。此时村右的道路可通行了，但一路上危机重重，好容易摆脱怪物教练们的纠缠，来到欧基米山脚下(**オッキミやま**)。洞门口有一间 POKE 内会遇上一个卖**ポケモン**的，虽然以后可以通过其他方法得到，但早一点培养总不是坏事，虽说要多花 500 日元(此**ポケモン**位列 129 号，当前素质极差，但至 20 级摇身一变，厉害非常)。

红来至洞内，一面战斗，一面前进，虽有点累但收获不小。途中所得各宝物中有一名为月之石(**つきのいし**)，能使某些物种立即进化。在打败这里的首领后，他会让红从他身后两块古代物种化石中选一块(有大用，妥善保管)。出了山洞，便是宝兰村(**ハナダ**)。不出所料，第二位首领在此，上门去好好请教一番吧。村里开有一间自行车商店，不过绝对是买不起的。

正要过村北的桥时，遇到了久违的绿，不免又要"惺惺相惜"一番。幸好红未曾搁下武功，仍然取胜。过桥后来到海角的小屋(**みさきのこや**)，见到了变成怪物模样的正木(**マサキ**)。交谈中得知他已造好一架机器来使他恢复人形。答应帮助他后，正木走进那台机器，而红则去操纵桌上的主控电脑。一阵噪音过后，正木成功地恢复人形走了出来。为表感谢，他送给红一张船票(**ふねのチケット**)，难道可凭此乘船游览一番么？带着疑问，红回到宝蓝村，发现右面屋门口的警卫让开了路，进去瞧瞧。哇噻，屋内是一片狼藉。询问了主人后得知有一人来捣乱，而后又打破了墙逃走了。红立刻追上去，果然在屋后发现了一个形迹可疑的人，未谈几句就露真面目，红毫不客气地教训了他，并从他身上"搜"出了 28 号机器。

一路往南看到了两间屋子，不过通往棣棠村(**ヤマブキ**)的路已被封锁，先走地道吧。穿过隧道，再经过一大片草地，到达枯叶村(**クチバ**)。村里某间屋内可得到对换卷(**ひきかえけん**)，若回到宝兰村，向自行车店老板出示的话，会得到一部崭新的自行车，这样走路就省力多了。而村里另一间屋内则会得钓杆，作用不用多说，使用方法则是面对水域使用道具"钓杆"。

红发现村里有一个港口，这下船票可以派上大用了。出示船票后来到一条豪华的游船上。船舱内的旅客有相当数量是怪物教练，小心应付。在船长室门前的通道内再次碰到绿，战斗结束后再

去找船长。耐心听完他一番话后，很高兴地把他珍藏已久的01号秘传机器(ひでんマシン)交给红。离开船上岸，船起航了。将此宝物装备上，便拥有了间切能力(いあいぎり，作用:毁树开路，使用方法:调出**ポケモン**指令，在所装备的怪物处便会出现此指令)。还记得村里有间BOSS屋么，现在可以进去了。

由于拥有间切能力，可去的地方很多。但红还是决定先去村右的山洞(**ディグダのあな**)。穿过山洞发现有一小屋，若目前怪物拥有种类已达10种，便可从屋内人处得到05型秘传机器(能力:闪光，**フラッシュ**；作用:发出耀眼的光芒)。再次回到宝蓝村，往右出村，一路经过9号、10号地区来到岩间隧道(**イワヤマトンネル**)。洞内一片漆黑，那就来点光吧。使用闪光，果然一片光明，找出口吧。所幸洞内并无首领，略费周折出得洞来。

美丽的锡安村(锡安)。村民为悼念亡灵建造了一座妖怪口袋塔(**ポケモンタワー**)。红又从一村民口中得知富士(**フジ**)失踪了，于是决定去寻找他。考虑一番，红认为那座塔有很大嫌疑。在塔2楼得知要使此塔内的幽灵现出原形，只有依靠西尔夫之铲(**シルフスコープ**)的力量。但这个宝物在哪儿呢?看来不会在这个村里。红从西面出村，在8号地区发现了另一条地道(**ちかつうろ**)，并且通往玉虫村(**タマムシ**)。沿地道到达该村，在游戏中心的柜台旁找到一名怪物教练。打败他，他会逃往楼上。调查墙上那幅画，发现是个隐藏的机关，开动后出现了一条通往2楼的阶梯。拾阶而上，在某层打败一位怪物教练后再仔细盘问他，会乖乖地交出一把电梯钥匙(**エレベータのカギ**)。来到电梯内，选择目的地4楼，而后打败门卫，就见到了首领神(**サカキ**)。一番较量，勇夺西尔夫之铲，赶快回锡安村吧。

再次进入妖怪口袋塔，这下幽灵都露出了原形。在五楼通往六楼的阶梯旁遇上一个30级的幽灵，不过也照样无所遁形，用超能系(**エスパー**)招式"喂"它很管用。在塔顶找到了失踪的富士，一起回到他家中，同样有贵重物品相赠。这次是妖怪口袋之笛(**ポケモンのふえ**)，有经验的玩家应该猜到了作何用处。还记得锡安村南的水上栈道吗?那儿有一只贪睡的懒猫躺在地上挡住去路，用笛子去吹醒它。这下它醒了，可也生气了，免不了乱斗一阵。之后在路上的一小屋内又得到一支神奇的钓杆(**すごいつりざお**)，比以前那把好用多了。

一路来到石竹村(**セキチク**)，第5位首领在此"恭侯"多时了。他的手下都是些好玩水晶球、故作神秘的变态。另外在BOSS屋内有一个看不见的结界，红只有沿紧靠右墙的路从他背后绕过去才能与之交战。如果红拥有的**ポケモン**数量已达50种，则可去村口外屋内二楼，会得到一宝物学习装置(**がくしゅうそうち**)，作用则是多得一些经验值，具体情况玩家可自己研究。

下一个目的地是玉虫村，左上角屋内可得02号秘传机器，只有鸟类能装备(能力:**そらをとぶ**，作用:瞬间移动至曾去过的村庄)。要玩游戏中心的老虎机，就得先去一趟酒吧，从一酒鬼那儿拿一只用来盛硬币(**コイン**)的口袋，再去游戏中心柜台处购入硬币就可以了。而中心隔壁屋内可凭所持硬币换取相应道具或**ポケモン**。去村里的SHOP中，一直上到顶楼，货架上共陈列三样道具，可分别与屋内人换取三种不同的机器，但必须多买一个第一种道具备用。

往右出村，将此道具交给警卫，这下他放行了，于是红来到棣棠村。村里有一座高11层的大厦，在3楼会得到钥匙卡(**カードキー**)，可以打开那些门。再次与绿、神交手，之后与屋内人交谈，可得强力球(**マスタボール**，最强力的**ボール**，只此一件)。出了大厦，BOSS屋门前已无人阻挡，这下又有仗打了。村里还有另一间BOSS屋，不过是假冒的，若有兴趣打败里面的首领，可从两个**ポケモン**中任选一个。

来到石竹村，去村上方狩猎区(**サファアリゾーン**)，花500块钱买入30个守猎球(**サファアリボール**)去狩猎吧。这里的怪物都不错，值得一提的是水池里的迷你龙(**ミニリエウ**)，别看现在弱得象"面瓜"，待两次进化后包管你大吃一惊，绝对值得培养。还有不少其他怪物，是别处绝对没有的，用心捕捉。对了，捕捉时共4项指令，其中**エサ**是喂饵，**いし**则是拿石头砸，对不同怪物必须采取不同手段才能顺利捕到(例如迷你龙就得先喂一次饵再捕捉，包管手到擒来)。在狩猎区内先找到一副金假牙(**きんのいれば**)，出来后把它交给POKE右侧屋内的人，他会很感激地把04号秘传机器交给红(能力:蛮力，**かいりき**；作用:力量爆发推动巨石；装备:兽类)，并让红再去找狩猎区财宝屋(**トレジヤー ハウス**)里的人。只好再花500日元，找到后会得到03号秘传机器(能力:乘浪，**なみのり**；作用:下水；装备:水生类)，这下又有新地方可去了。

从村南下水，一直游到孪生岛(**ふたごじま**)，穿过岛上山洞。洞内机关须用**かいりき**能力推动岩石，使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流，就可出洞了。另外洞内还有一头凤凰，动一番脑筋争取"登用"吧!再次下水，游至绿村，第七位BOSS就在此。村内的研究所，可将以前获得的化石(**カセキ**)或琥珀(**コハク**)通过一系列高科技技术提取细胞培育出史前怪物，其中化石培育出的可进化。BOSS屋有锁把关，先去屋左的楼内找钥匙。那些雕像是用来控制门的开关的，反复摆弄，终于到手了秘密钥匙(**ひみつのカギ**)，可以进BOSS屋了。打败BOSS卡拉(**カッラ**)，沿上方水路回到了红的家。

现在该去哪儿了呢?对了，是永恒村。还记得么?早就发现了BOSS屋，但始终不让进，现在应该可以了吧。又是神!不过这次他及其属下的实力确有提高，不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈，而后他就……消失了?!

至此，红已打败了全部八位首领，但还不算完。向西北方的影子村走(**セキエイ**)，路上会遇上绿。他的众多强大妖怪中要数**リザードン**最为厉害，不过只要属性相克，也是极其简单的。

到达宫殿后，向各卫兵依次亮出自己苦心战斗才获得的各枚勋章之后来到迷宫内。机关同样要推动岩石压住才行，而仔细寻找会发现一头火凤凰，登用!终于到达影子村，这儿可购物、休息、很照顾玩家吧!补充道具后，上路。

进入屋后门内，这儿是第一道关卡。天哪，才第一位就这么厉害。若没有50级以上的实力，关机重来，练级!等到实力大增，再去挑战，经过连续四道关卡后，就要与绿进行最后一场冠军争夺赛。经过一阵天昏地暗的拼杀，终于打败了绿的六十级恐怖妖怪。这时博士赶来，宣布红成为新的冠军，之后就是大结局。

不过在STAFF画面后再进入游戏，取回进度，发现在出发地萨卡拉(**サカラ**)。来到宝兰村，过桥后下水，到一山洞口，进去后发现全是超强的怪物，而最深处更有一头70级的怪物，赶快"登用"吧。另外从宝兰村东面出村，到右上角，有一条河流。下水会一直来到无尽发电所(**むじんはつでんしょ**)，里面可捕获一头50级的怪物。努力去完成大图鉴吧，全部共150种。据笔者所知，至少需2位玩家通过通信交换才能完成，所以笔者无法知道完成150种后的结局会否有不同。

## 攻略

1. 收集怪物最稳妥的方法是先将怪物HP打至最少，再抛出**ボール**，多半成功。

2. 玉虫村SHOP中出售宝石(いし)，针对不同怪物使用不同属性宝石，可使之进化。

3. 游戏途中会得到一台探宝机，使用后若一定范围内有隐藏宝物机器会发出蜂鸣声，仔细搜寻吧。

4. **イーフイ**喂以不同属性宝石，进化后状态也不同(共三种)。

5. 妖怪之笛(**ポケモンのふえ**)在战斗中也可使用，可唤醒己方被催眠的怪物。

文/毛云　责编/PINSER

# 国产中文游戏万花筒

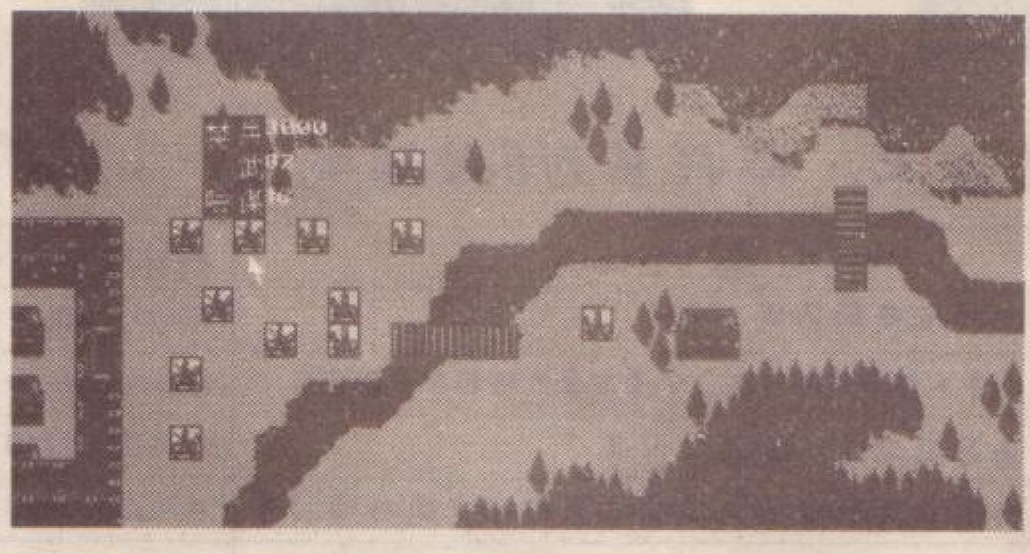
## 楚汉争霸

| FC | 厂商:外星科技 | 类型:智能 SLG |
|---|---|---|
| | 发售日期:97 年暑假 | |

楚汉对峙，论尽天下英雄，遂生豪情壮志：运筹帷幄，决胜于千里，令男儿热血沸腾。试问天下，谁主沉浮？

一款由外星电脑科技有限公司即将推出的智能性 SLG 游戏《楚汉争霸》再度将你融入这割据纷争的乱世。游戏依据史实事件的顺序，通过玩家的招兵买马、训练士兵、谋略征战、攻城掠地一系列的有效活动，击败对手，实现"一统"天下的伟业。游戏中的 12 个章节单独成篇，每个章节有三种难度，游戏中任一章节的每关都是真正的电脑智能方式，玩家所面临的对手实际上是仿真智能水平的"人"，而不是弱智的电脑。即便是玩同一关上百遍，也将有不同的电脑策略方式，如此智能 SLG 游戏在国人自制的游戏尚属罕见。加之纯中文系统显示，肯定会让玩家获得前所未有的乐趣和满足。

游戏围绕刘、项双方欲霸天下所发生的史实，因此游戏设定了两个角色供玩家灵活选择。当然，刘、项两君主各方面的强弱程度各不相同，选择不同的君主，游戏难度完全不相同，建议一般玩家先选择汉王刘邦作为君主，这样游戏挫折感将减少。如果玩家对游戏所提供的两个角色皆不感兴趣，你可自任君王，以消灭秦、汉、楚三军及各路诸侯军队为己任，逐渐统一中国，建立自己的帝国伟业，只不过白手起家的玩法其难度相当大，需要信心和耐力。游戏所有剧情均由玩家与电脑此时的实际情况自动产生并自动报告，无任何人为的剧情安排，游戏耐玩度极强。也许，玩家会觉得多种将领级别、攻击方式和计谋策略使用所带来繁琐的操作而十分麻烦，别太担心，






游戏简单的按键式指令将给你分忧解难。游戏采取了 PC game 类似于鼠标的操作方式，极其简单。

纷争乱世，存亡一线。根据游戏舞台的切换变化犹如互换影片。游戏争霸双方既可结盟友好而相互支援，也可毁约结仇而相互厮杀，玩家必须果断决策，英勇善战，攻城掠地，使用策略来巩固自己所创之霸业。同时，作为统治者的你还应具备管理国家能力和知人善用的领导素质，并妥善处理好人际关系，因此，玩家应加强农业的开垦和商业的发展，并适时实行奖惩制度。这样既可提高农业粮食产量，增加税收收入，又可提高将帅和平民忠诚度以及士兵的训练度，两者兼备，以达事半功倍之功效。

根据游戏中武将等级以及自己领导能力，玩家可妥善分配兵种。因每类兵种的攻击力、防御力是完全不同的，须兼顾各方，优化其兵力，从而击败对手。只要玩家能完成游戏各章节所赋予的任务，你必将实现最终目标——统一中国。但世事非易，一切须小心布置，以免"千古遗憾"哟！

游戏的界面设计为四页全国地图，配以自动显示玩家所处位置的"雷达"小地图以及米字卷轴拉屏方式，其视觉效果极佳。在这款古中国风味地图、色调柔和细腻的画面中，玩家将能重新体验到"秦末乱世，非我莫属"的创业辛酸。如果玩家想窥视中国文化的精神，相信此款游戏是一个神游中国五千年文化的绝好机会！

撰稿人：曹恒







## 《战国群雄传》点评

虽然光荣公司的《三国》系列游戏一直被认为是 SLG 的标榜，但数年前 SEGA 公司在 MD 上推出的 SLG 游戏《三国志——乱世群英》在国内玩家心中的地位却非同寻常。究其原因，一是纯正中文版本，一是指令简洁，极易上手。这二点使得这款适合"中国国情"的 SLG 游戏红遍中国大陆。如今，有一款由国人自行制作的中文 SLG 游戏正在悄悄重演着历史，这就是由福州外星电脑科技有限公司推出的 FC 版 SLG 游戏《战国群雄传》。

既是国人制作的游戏，"全中文"自然不在话下，游戏中虽然只有简简单单的治理、外交、军事、人才、情报等几类指令，但却使玩家能轻轻松松进入游戏，而后充分展开自己的雄才伟略，当一回"乱世的霸王"。该游戏的操作菜单，战斗方式，地图画面均十分简单明了，比起现在越做越复杂的 SLG 来可说是别有一番风味，可说是在充分表现八位机的机能同时又具有了很高的游戏性，这也正是 FC 不会被汹涌的次世代浪潮所吞没的原因。也许正因为 FC 的画面差，音效差，所以设计者们的重点是放在"游戏的可玩性"上，反看不少"效果出色"次世代游戏，除了带给玩家短暂的喜悦之外，其实际游戏内容还能剩下多少呢？如果把它们做到 FC 上，也许根本就不能称之为游戏吧。

当然，国人的游戏设计水平也不可能一步就追上国外，该游戏的缺陷也还是有的，如主地图较为单薄，使得"一统九洲"的感觉有点不过瘾；而且设计者也许没有考虑到我们有不少的可怜的 FC 玩家只能用黑白电视来玩游戏，把战斗画面中敌我双方的造型做的过于相似，很容易导致战斗时敌我不分，这岂不天下大乱？还有就是战斗过程的表现能力在 FC 上应该还有很大的发挥余地。这些都希望在日后的《战国群雄传 2》中能有更大的突破。

# 中文 外星科技 游戏

ES®

游戏卡信息

## ★九七新卡奉献

- 爆笑三国志 (SLG)
- 天王降魔传 (ACT)
- 银河时代 (RPG)
- 战斧 (ACT)
- 三国忠烈传 (R-SLG)
- 魔域英雄传 (RPG)
- 楚汉争霸 (SLG)
- 玩具总动员 (ACT+AVG)

## ★外星畅销游戏卡

- 战国群雄传 (SLG)
- 林则徐禁烟 (A-RPG)
- 争霸世纪 (RPG)
- 创世纪英雄 (RPG)
- 水浒传 (SLG)
- 地道战 (RPG)
- 外星战士 (RPG)
- 上海大亨 (益智SLG)
- 三十六计 (SLG)
- 决战太平洋 (RPG)
- 三国志英杰传 (RPG)

（以上游戏卡适用于各种任天堂、小天才、小霸王、裕兴系列8位游戏）

部分代理商经销处地址

| 联系人 | 联系地址 | 联系电话 | 联系人 | 联系地址 | 联系电话 |
|---|---|---|---|---|---|
| 石双平 | 北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室 | (010)65924071 | 任春刚 | 沈阳五爱购物城13号 | (024)4134090 |
| 陈秀民 | 广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档 | (020)81857805 | 王利军 | 乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF－008 | (0991)3836688-990127 |
| 刘锡明 | 哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门 | (0451)4647937 | 王细林 | 南昌洪都北大道016号 | (0791)8501718 |
| 郑长江 | 山东济南市经二纬三路9号海贸旅社11号房 | (0531)6929886-2811 | 李和平 | 内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号 | (0471)3966976 |
| 李钢林 | 西安市环城东路159号电器城东1排13号 | (029)2518178 | 邓晓里 | 成都市人民北路一段77号 成都市荷花池综合市场西厅13号 | (028)6781867 |
| 林　勇 | 武汉市乔口区利济电子城74号 | (027)5856912(店) | 刘春元 | 天津市河东区六纬路93号海天家电经营部 | (022)4214161-4120 |
| 杨其伟 | 浙江义乌稠州中路87号 | (0579)5366497 | 郭　鸣 | 苏州市人民路182号103室 | (0512)5229673 |
| 方　槐 | 杭州市文二路12号 | (0571)8861919 | 张海星 | 重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司 | (0811)3834223 |
| 王军役 | 绥芬河通天河68号 | (0453)3924200 | 巴俊英 | 郑州市苑陵商场一楼家乐电器经营部 | (0371)6973256 |

广而告之

★ 应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款和邮费一起汇款至本公司邮购部。每批邮费为15元，邮购价格请来电来函 索取。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江　邮政编码：350009　联系电话：0591—3280678　传真：0591—3275958

## 外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层　邮编：350003　电话总机：0591—7553690
传真：0591—7914584　销售部：0591—7910878　联系人：郑林荣 林燕钦

优秀的企业必将造就优秀的产品

# 北京万和一族电子销售中心 暑期邮购价目表

## 真正超低价目 欢迎货比三家 多作选择！！

**特别推荐：著名漫画改编的同名游戏《丁丁历险记》忠实于原著的画面，有趣的情节。售价：90元**

**枪战新卡：火火爆爆的，热热烈烈的 MD 卡带《野战排》。售价：120元**

**超值卡带：FC 卡《水浒》。售价：60元**

**轻松的买，轻松的玩，因为太便宜了，因为终于放暑假了！ 世嘉机 200 元！！**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SLG RPG 文字 卡带 | 太空战士(中文) | 170 | 三国2(中文) | 135 | 水浒传(中文) | 215 | 沉默舰队688 | 90 |
| | 新乞丐王子(中文) | 175 | 战歌 | 95 | 封神榜(中文) | 210 | 主题公园 | 115 |
| | 霸王传(中文) | 160 | 梦幻模拟战2 | 85 | 滑铁卢战役 | 105 | 大航空时代 | 130 |
| | 忍者武雷 | 130 | 沙丘2 | 45 | 斩+三国3(中文) | 110 | 特殊部队357 | 100 |
| | 光之继承者 | 85 | 联合战线 | 110 | 大富翁(中文) | 130 | 澎湃的电风 | 135 |
| | 古代封印 | 80 | 众神遗产 | 93 | 新创世纪(原) | 90 | 战斗传说(原装) | 95 |
| | 皇帝财宝 | 95 | 光明十字军 | 85 | 大航海时代2 | 70 | 梦幻之星2 | 90 |
| | 春秋战棋 | 100 | 大航海时代(中文) | 130 | 石中剑 | 120 | 梦幻之星4 | 70 |
| | 乱世群英 | 85 | 亚瑟传说(中文) | 115 | 信长+三国3(中文) | 165 | 皇家血裔 | 125 |
| | 三国1二合一 | 110 | 三国1+三国2 | 110 | 三国3(中文)二合一 | 120 | 梦幻之星3 | 150 |
| | 悟空外传(中文) | 100 | 太阁立志传 | 115 | 大海战 | 80 | 万兽之王 | 70 |
| EGT 格斗 | V.R战士2(32M) | 70 | 真人快打3 | 70 | 饿狼传说2 | 75 | 恐龙快打 | 70 |
| | 16人街霸(40M) | 128 | 真人快打4 | 70 | 龙虎拳 | 60 | 世界英雄 | 55 |
| | 幽游白书2 | 75 | 12人街霸 | 50 | 侍魂 | 80 | V.R部队 | 50 |
| | 精武门 | 70 | 双截龙5代 | 50 | 武士道2 | 60 | 七龙珠 | 55 |
| | 功夫侠客 | 60 | 疯狂摔角(32M) | 80 | WWF摔角 | 70 | 拳王争霸 | 90 |
| | 豪血寺一族 | 110 | 格斗超新星 | 75 | 忍龟忍者 | 55 | 快打拳头 | 55 |
| SHT 射击 | 忍无可忍 | 65 | 回到未来 | 75 | 毁灭警官 | 60 | 日落骑士 | 50 |
| | 空牙 | 50 | 超空狂龙 | 60 | 异形战士 | 60 | 机械战警3 | 30 |
| | 雷电传说 | 50 | 魂斗罗 | 50 | 火枪英雄 | 70 | 机械战警4 | 60 |
| | 沙漠风暴之沙漠任务 | 50 | 骷髅行动组 | 80 | 空牙+雷电 | 90 | 蛟蛟蛟三合一 | 85 |
| | 沙漠风暴之拯救人质 | 60 | 红色战区 | 70 | 蛟蛟蛟 | 40 | 雷鸟四 | 60 |
| | 沙漠风暴之丛林决战 | 70 | 西部枪神2 | 65 | EX战机 | 100 | 终级战役 | 65 |
| | 真实谎言 | 65 | 联合大作战 | 65 | X一革命(32M) | 90 | 米格一29战机 | 60 |
| | F一15战机 | 50 | F一117隐形战机 | 70 | 百胜雄师 | 90 | 星际奇兵 | 75 |
| | 七喜小子 | 30 | 沙漠之狐 | 70 | 詹姆斯，邦德007 | 25 | M1一A1美式坦克 | 50 |
| ACT 动作 | 杨家将 | 135 | 丛林冒险1 | 60 | 美少女战士 | 60 | 阿拉丁 | 65 |
| | 怒之铁拳3(原) | 130 | 丛林冒险2 | 65 | 蚯蚓战士2 | 60 | 魔界大法师 | 70 |
| | 狮子王2 | 120 | 玩具总动员 | 75 | 超级忍3 | 45 | 武士魂 | 60 |
| | 音速1 | 38 | 外星王子 | 65 | 火烧赤壁 | 95 | 割喉岛 | 70 |
| | 音速2 | 40 | 狮子王 | 60 | 复仇者 | 70 | 环保尖兵 | 70 |
| | 音速3 | 45 | 漫画地带 | 60 | 鸟人战队 | 55 | 汤姆猫与金丝雀 | 80 |
| | 音速4 | 55 | 战斧3 | 38 | 腊笔小新 | 55 | 侏罗纪公园 | 65 |
| | 音速5(3D弗雷奇岛) | 60 | 战斧4 | 50 | X一MEN2 | 55 | 黑水海盗 | 90 |
| RAC 赛车 | 疯狂赛车 | 65 | 顶极赛车2 | 50 | 摩洛哥赛车 | 50 | V.R赛车(原) | 105 |
| | 机车王2 | 50 | 飙车王3 | 55 | 文素赛车 | 50 | 安得列赛车 | 50 |
| SPG 体育 | 97FIFA足球(记忆) | 60 | NBA争霸战 | 110 | 篮球飞人 | 65 | 台球传奇 | 60 |
| | 97NBA篮球(记忆) | 60 | 实况足球 | 60 | 天使之翼 | 50 | 网球 | 50 |
| | 奥运百年 | 80 | 97'冰球 | 75 | NBA JAM联赛 | 60 | | |

*凡购本店MD卡带满200元，本店赠送MD卡一盘，300元以上赠送MD卡二盘(赠卡邮费另付)*

# 特别单元 SEGA SATURN



## 追求实效的速成教育

SEGA 是日本游戏业的大佬，街机业无可争议的霸主(街霸?)。次世代之战对任天堂已反先，对 PS 则紧随其后，目前局势仍未明朗。看来不至关键阶段，不可轻言胜负。SEGA 是中国玩家极熟悉的公司，MD 则是中国普及量最大的机种之一，土星是中国玩家的梦中情人。可以说中国的玩家对 SEGA 情有独钟。但你对 SEGA、SS 有多少了解呢？这 SEGA SATURN 实力养成讲座就是要向玩友们授业解惑，请大家登堂入室。讲座分初、中、高级并非要分裂玩友，排比高下，而只是想让玩友们根据自己的水平循序渐进，轻松学习，革命不分先后嘛！

讲座每页左边提出各种问题，右边则是解答问题的详细说明。玩家读过一遍之后，可将答案部分盖住，然后自问自答，测试一下自己的学习成果。不过，这不是正式考试，因此读者大可不必过于紧张。



## 初级篇

在初级篇中，将介绍 SATURN 名称的由来以及其他一些基本知识。即使是如此，初级篇中的知识已足以应付一般实际生活中所碰到的问题。由于初级篇的内容都不难，因此希望大家能记住。

### 第 1 章　SATURN 的意义和由来

了解 SATURN 的历史吧！

问 1　SATURN 这名称的由来到底是什么？

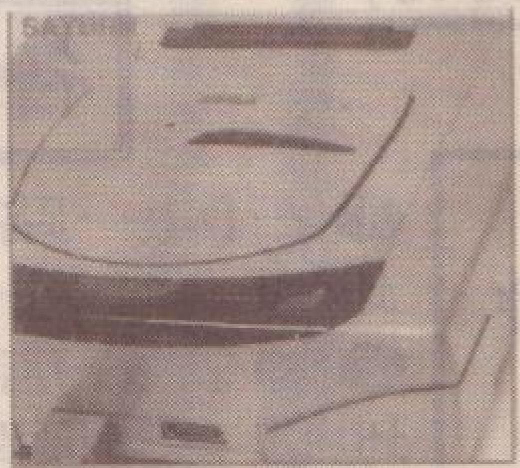
问 2　曾看过许多种不同颜色的 SATURN，其区别是？

问 3　目前 SATURN 的销售量大概是多少？

问 4　一般来说 SATURN 出的都是些什么样的软件？



(答 1) SATURN 在英文中的意思是"土星"，这一点相信有许多人都知道。然而，当初为什么会取这个名称呢？原因是，SATURN 是 SEGA 研制的第 6 台消费性娱乐机器，而该项计划的原始名称使用的便是 SATURN。后来，发售时就以此成为机器的名称了。



▲银灰色的 SATURN 主机目前已经停产，因此要买到变得很难？

(答 2) 白色 SATURN 是在'96 年 4 月左右的时候登场，然而在此日期之前，SEGA 所发售的都是银灰色的机种。至于其他不是由 SEGA 所发售的主机种类还有日本胜利的 V·SATURN(2 种明暗不同的灰色)、日立的 HI—SATURN(黑色)。另外，去年 V·SATURN 也作了小幅度的改款，因此在日本国内就有 5 种颜色不同的 SATURN，在此顺带一提，欧美的 SATURN 颜色是黑色的。

(答 3)"1996 年 12 月底，SATURN 一共贩售了 440 万台"(SEGA·南云先生的回答)

(答 4) 例如知名大型电玩游戏"VR 战士"系列的移植、"飞龙"、"樱大战"等原创性的作品。除此之外，也有象"E0"这种新感觉的游戏，总之，SATURN 的软件非常多样化。

#### 第 6 款登场的主机，它的名字叫做"SATURN"



1983 年采用 Z—80CPU 的第一部 SEGA 8bit 机"SG—100"登场。其后，配备有键盘而且可以自己设计程式的"SC—3000"也跟着发售。到了 1985 年，大幅强化 VRAM 的"SEGA MARK Ⅲ"，以及 1987 年为 MARK Ⅲ加装 FM 音源、连射机能的"SEGA MASTER SYSTEM"，则使主机功能逐步地提升。接着是 1988 年，SEGA 推出 16bit 主机"MEGA DRIVER"。最后，相隔约 6 年之久的 1994 年 11 月，令人注目的 32bit 机"SEGA SATURN"诞生。

**数学补习班**　游戏业有些事情不用数字说不明白，说了数字又目瞪口呆。看见以下数字不要头痛，否则送你进"数学补习班"。(接下页)

# 实力养成讲座

## 第 2 章 SATURN 主机上的插槽有什么作用?

SATURN 的功能有哪些?

问 5 能用 SATURN 听一般音乐 CD,这是真的吗?

问 6 除此之外听说 SATURN 也能拿来欣赏影碟或者是照片?

问 7 为什么 SATURN 体积会做得这么大?

问 8 有点类似任天堂主机插槽的东西,那是拿来作什么用的呢?



问 9 如果打开位于主机前面的一个长方形盖子,可发现一个插槽,这是……



问 10 通讯用的连接口是在什么样的情形下使用?

问 11 SATURN 可连上互连网络,这是真的吗?

▶和某 PLAY STATION 相比,感觉就是不一样。



〔答 5〕SATURN 可进行音乐 CD 及 CD—G 的播放,而且,使用者放入的是 CD 或是 CD—G,机器会自动判别。另外,SATURN 还具有声音消除、自由调整声音频率高低等多项特别功能。若拿它来和一般的 CD 播放机器比较,SATURN 一点也不逊色。

〔答 6〕SATURN 无法直接欣赏影片或者是照片,不过,若另外加装影像卡、双向转换器或者是影象 CD 转换器的话,便可使 VIDEO CD 或者是 Photo CD 在 SATURN 上播放。除了影片和照片外,其它 CD ROM 软件,也可使用相同的方法在 SATURN 上播放。既然 SATURN 可作声音和影象等方面的播放,那么若以功能而言,它就差不多等于是一台小型的多媒体电脑。而且,未来它的发展空间还很大。




〔答 7〕将发热的电源内藏在主机内,为了使冷却效果能够发挥,所以才将主机加大了。另外,CD—ROM 是很怕热的。

〈答 8〉首先,第 1 要记住的,就是这个插槽可用来插入增加记忆容量的记忆卡。除此之外,为了增加某些游戏读取的速度,此插槽也可用来插上加速卡〔或者称之为扩充 RAM 卡〕。若玩家对网络有兴趣,此插槽也可接上数据机〔MODEM〕。总之,此插槽不只现在会用到,若将来想要提升主机性能〔象 SUPER 32X 一样在主机上加装提升性能的卡匣〕,理论上可以办到。



〈答 9〉主机背面打开盖子后,除了可看到记忆时间、记录的备用电池外,还可发现一个内藏的插槽。此插槽是用来插上使 SATURN 能插放影像 CD 的"影像卡",或者是"双向转换器"用的。接上上述的装置后,SATURN 便可当成高价的影像光碟机使用。

〈答 10〉当需要利用外部资料时,便可借由通讯连接口来和外部的机器取得连系。例如,使用主机和主机相连的连接线,来使 2 台主机的连接口相互连结,然后进行如"DAYTONA USA"等对战游戏的游玩。另外,通讯连接口亦可接上专用的软式磁碟机然后使用。

〈答 11〉目前各式家用主机中,只有 SATURN 具有连接上网的功能。不过,这还必须要另外购买专用的数据机〔MODEM〕才能使用,SATURN MODEM 的价格约人民币 1000 元,由于价格并不便宜,所以有需要再去买吧!





▼SATURN 的各个扩充槽,可分别连接上不同的周边机器,关于周边机器的部分请看下一页。

◀和 CPU、主机记忆体直接相连的记忆卡机槽〔又称 ABUS〕,除可插上记忆卡和加速卡外,还可连接 MODEM 直接上网络。

《FF Ⅶ》真不愧头号大作!当写这个题目时,销量已达 306 万套,真厉害啊!大家关心的是其总销售额吧?以 306 万套乘 7800 日元的定价,到底总销量是多少钱呢?

(接下页)

## 第 3 章 AM2 研是某家公司的名称吗？

公开特殊用语所代表的意义

**问 12** 杂志上所出现的一些专门用语不太能够了解，是否能说明一下。

**举例**

"最近的游戏真的是愈来愈进步了。"在没多久之前，"MODEL 2"还被人认为已经很了不起了，然而没想才过没几年，"MODEL 3"就已经出现。照理说，不管"AM2 研"的开发力量多么地惊人，也应该不致于改变得这么快吧！事实上，这样的改变对于"CS"的开发人员而言，同样也产生极大的困扰。因为，未来在进行移植时，"PK"的对应以及其他的动作表现，都变得和以往不同。另外，在"MD"那个时代，几乎很难想象 SLG 游戏会改以"多边形"的方式来表现。若"MPEG"更普及，动画象电影一样？到时在"KOF"中或许也有我用"数码相机"拍的人物上场呢！但我的资金不足，只有期待"GD NET"帮忙了。

**MODEL2** **MODEL3** 左边 2 个名词都是 SEGA 开发出的游戏机板名称。其中，MODEL 3 是目前最新的机板，对应的游戏有"VR 战士 3"等。

**AM2 研**




SEGA 第 2AM 研究开发部的略称，此部门的代表作品"VR 快打"系列，另外，AM 还有以下的分类。

AM1 研…负责游戏的制作。
代表作…"快打刑事"
AM3 研…负责游戏的制作。
代表作…"电脑战机"
AM4 研…负责筐体的制作。
AM5 研…负责"主题公园"的设计及施工。
AM6 研…负责大型电玩。

**CS** 这里指的是 SEGA Consumer 事业部，CS 负责 SATURN 的各项相关事业，以及各项消息的发布。

**PK** 格斗游戏的用语，P 表拳钮、K 表脚钮。



**MD** 原本指的是 SEGA 开发的 16bit 机 MEGA DRIVE，不过现在则大都被当作音乐用 Mini Disc 的简称。

Mini Disc≠MEGA DRIVE



**SLG** 模拟类游戏的略称，其他如，ACT：动作、SHT、STG：射击等，也都是相同的道理。



**多边形** 如右图一般的立体 CG 描绘技术。

**MPEG** 彩色动画影像的一种规格，此规格被广泛地使用在影像 CD 的统一播放规格上。

**KOF** "格斗之王"的略称，其他如 FF Ⅶ、VR3 等，也都是知名游戏的略称。



**数码相机** 下图所示是 1996 年由 SEGA 所发售的数位相机。此机的标准价是 29,800 日元（折合人民币约 2000 元）。



**GD NET** 由于游戏的开发费用愈来愈高，因此为了支持某些有实力但却因为开发经费而苦的创作团体（或是小型公司），GAME ARTS 的宫地社长和 CSK 的大川会长就决定设立这么一个提供援助的机构。由于有许多团体纷纷加入，因此 STING 等小公司得以开发一些 SATURN 用的大型作品。



# 中级篇

在本单元的课程中，将介绍一些玩家"好象已经知道"，然而实际上却并不太了解的东西。例如，对于"SEGA"这个名称，相信许多人都很熟，然而 SEGA 所代表的含义你知道吗？

## 第 4 章 音速小子系列何时推出？

可爱的音速小子何时和大家见面

**问 13** SATURN 版的音速小子系列游戏，预定什么时候发售？

**问 14** 听说 SATURN 也可当作卡拉 OK 使用？

〈答 13〉曾在 MD 以及大型电玩上活跃一时的 SEGA 吉祥代表物音速小子，怎么在 SATURN 上却迟迟没有动静。相信对于喜爱音速小子的玩家来说，这真是件令人不可思议的事。若以"玛俐欧"带动 N64 买气的情形来看，SEGA 是否已经考虑好在近期之内推出能令玩家满意的音速小子作品？"据最新消息，6 月 20 日音速小子已经在土星中乱跑。

〈答 14〉SGEA 业务用的卡拉 OK 机器"前置 21"，其基本的组成部分和 SATURN 相同。因此只要加装特定周边就可以当作卡拉 OK 机来使用。不过，这必须等到有更多的需求时，才有可能实现。

**音速小子未来的发展会是……**

音速小子 91 年夏天推出并迅速成为 SAEGA 的代表人物，许多购买 MD 的人也是为了想玩音速小子。后来，音速小子逐渐被商品化，一些文具用品、礼品、绒毛玩具等，都出现了以音速小子为题的商品。



▲音速小子之父中裕司先生。

《FF Ⅶ》的销售额实在惊人！竟是 23868000000 日元！是 238 亿 6800 万日元啊！超过 17 亿人民币。而且在推出后首个星期卖出了约 200 万套，即是一星期内就有 155 亿左右的日元在日本国内流通。（接下页）

# 第 5 章　周边机器的种类有哪些?

使游戏操作变得更方便简单

问 13　周边机器大概有哪些?最值得介绍给玩家使用的是什么?

〈答 15〉SATURN 用的周边机器，只 SEGA 一家所出的纯正品就有 18 种之多。至于其他象是制作摇杆、周边卡的厂家，也纷纷推出使玩家感到更舒服、更简便的商品。"由于 SATURN 的软件在不可知的未来会有更进步的发展，因此相关的周边也会因此而不断地推出新奇的商品来吸引消费者。当然，目前刚推出不久的商品，也都是相当值得拥有的好东西，因此我在此自负地建议大家去购买"（SEGA · 南云）。

**一般对战摇杆**

能使大型电玩感觉再现的摇杆型控制器，另外，此控制器还附有连射的功能。（￥5800）





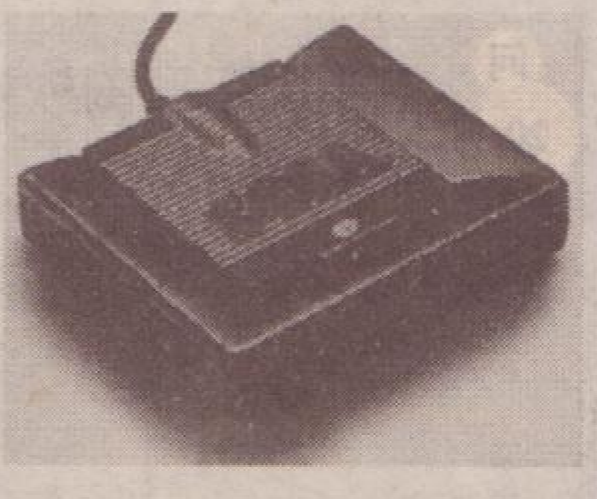
**双手把摇杆**

对应"电脑战机"这款游戏所推出的特殊摇杆，每支摇杆手把上各有 2 个按钮。（￥5800）



**无线控制器**

不必使用连接线来和主机连接的控制器，另外，它也可以当作电视的摇控器使用。（￥4800）



**6 人用连接器**

接上此项装置后，便可进行最多达 6 人的对战，对应软件以 3 人以上游玩者为佳。（￥3800）



**飞行模拟摇杆**

游玩飞行射击类游戏时最适合使用的 3 轴类比控制器。此控制器可将摇杆接到左边、右边或者是两边都接。（￥7800）



**模拟滑鼠**

适合用在模拟以及冒险游戏上的控制器替代品，基本上，此商品的操作和电脑滑鼠相同。（￥3000）



**多功能控制器**

和"飞天幽梦"这款新型态游戏一起同时受到注目的类比式控制器。（￥3800）

# 第 6 章　为何 SEGA 要将公司设在东京羽田?

了解 SEGA 就等于了解 SATURN

问 16　SEGA 这个注册商标是否有什么特殊的名称由来?

问 17　SEGA 的关连子公司大约有多少个?

问 18　将公司设在羽田这个地方，是否有什么特别的便利因素?

〈答 16〉1978 年创业的 SEGA，当初的社名是日本娱乐物产，这家公司以贸易为主。不久后，这家公司改名为"SERVICE GAMES"，其后更进一步地将各单字的前 2 个字母拿来组合在一起，然后成为现在的"SEGA"。相信以前有很多人不清楚"SEGA"的由来和意义吧！其实杂志以前在"世嘉帝国的崛起"一文中曾解释过。

〈答 17〉"这是秘密"（SEGA · 南云），（难道是觉得作统计调查很麻烦?）虽然无法从南云先生的口中获得确实的答案。不过，若是以初步的概略估计来计算，SEGA 包含海外的分社在内，大约有 45 家主要的子公司以及关连企业。另外，知名的软件制作公司 SONIC，也是 SEGA 旗下的成员之一。

〈答 18〉"可能是比较接近机场吧"（SEGA · 南云）。若考虑到 SEGA 过去是以贸易为主的话，那么 SEGA 的总公司设立在羽田，就没有什么好奇怪的。另外，如果开发进行不顺利的话，要出国也比较方便?

**SEGA 以前是著名商人?**

SEGA 目前给人的印象是专门制造电玩相关产品的厂商，然而，以前的 SEGA 却是从事输入贩卖的贸易公司。事实上，将总公司设在羽田机场的附近，也是因为便于送货、取货的缘故，在此之所以要介绍 SEGA 过去的历史，其实也没有什么特别的原因。只不过，SEGA 和 SATURN 之间有着相当重要的关系，因此喜爱 SATURN 的玩友多少也应该要了解一下 SEGA 这家公司的过去、现在，甚至于未来。




喂，这数字很难想象吧?举个例子，一万日元的钞票约高 16 厘米，若将这 238 亿 6800 万日元整齐的排列起来，大约是 3619200 公里，是 361 万 9200 公里啊！围绕地球一周只有 4 万公里，这距离等于绕地球 90 周啊！（接下页）



# 上级篇

能来到这里的你相信一定有相当不错的实力，然而，事实上你是否真的是有这样的实力呢？不管如何，在以下的课程中，希望你能一边学习一边顺便确认一下自己的实力。

## 第 7 章 X 指定的游戏将不会再出现？

好象知道又不一定知道的事实

问19 SATURN 大约使用多久会损坏？另外，有关于耐久性方面呢？

问20 在美国买到的软件竟然不能游玩！这是什么原因？

问21 为什么有些秘技一定要看杂志才能够知道呢？难道软件制作公司和出版社之间有特别约定？

问22 为什么记录的储存会有数目的限制？既然有记忆卡，那么不是所有容量都可拿来当作记录吗？

问23 “适合 18 岁以上”游玩的游戏，其判定的基准是什么？

问24 原有的 X 指定游戏为什么都没有了？

〈答 19〉“虽然依使用的方式而有不同的答案，不过一般来说和家电制品中的音乐 CD 光碟机差不多”（SEGA・南云）。基本上，只要不让 SATURN 浸到水、从高处摔下来或者是自行打开外壳，就能使用很长一段时间。另外，如果在正常使用状况下机器发生故障，那么最好能向购机的商店寻求解决之道。当然，如果要拿到专卖店请人修理也是可以，不过在费用上可能就比较高。在此附带一提的是，SATURN 本身有某些零件是消耗品（如记忆电池），因此当这些消耗品的使用期限到时，就必须更换新品，否则无法使 SATURN 正常的运作。

〈答 20〉为了防止因国家之不同、发售时期也不同而所造成的仿冒品流通问题（或者是将包装盒日语化后回销到日本），于是依地域之不同，软件的保护方式也就作了不同的设定。不过，说真的有时还真想玩玩在欧美所发售的游戏。（SEGA・南云）

〈答 21〉所谓的秘技，原来是因为玩家玩游戏时突然发现程式缺点所造成的奇异现象。不过，渐渐地玩家们开始朝更多的方面去发展，于是无敌、等级 99 等秘技便一一地出现在玩家的面前。然而，最近所推出的游戏大多会在玩家游玩一阵子后，自然地出现隐藏的秘技。例如，“飞龙战士 2”、“新世纪少年战史 2”等，相信以后类似上述方式出现秘技的游戏会愈来愈多。当然，玩家们所得到的乐趣也会跟着增多。（SEGA・南云）



▲即使外星人踩到 SATURN，也不会有任何的损坏，这是真的？

〈答 22〉只要容量够，就能增加无数储存记录的游戏目前也有。因此，就技术而言这并不是件难题。然而，为什么游戏会有储存记录的限制呢？我想这是软件制作公司考虑到使游戏能达到某种平衡的缘故吧！（SEGA・南云）

〈答 23〉若就字面的意思而言，就是只限 18 岁以上的玩家游玩的游戏。至于基本的定义，则请参考下面的说明。

〈答 24〉这是 TV GAME 软件审查机构先前开会后所作的决定，（SEGA・南云）由于 X 指定的软件数目有逐渐增加的趋势，因此若不加以禁止的话，说不定 SATURN 的相关专门杂志会被放置到便利商店的特设书架上，以和其他杂志作个区隔…。

推奨年齢 全年齢：此类作品不含有性、残酷、粗暴等会对青少年产生不良影响的东西，另外，作品中出现的东西，也不会让青少年因为模仿而造成反社会的行为。事实上一款好玩的游戏，确实是可以没有上述的表现而受到玩家欢迎的。

推奨年齢 年齢制限 18才以上：能区别游戏和现实世界之不同的年龄大约是 18 岁左右，因此这类作品主要是以 18 岁以上者作为消费的对象。此外，在这类作品中，不可出现过于显著的性、暴力表现，也不可以有犯罪或反社会等让人模仿的表现出现。

X指定 18才以上：性格暴力等都已接近成人标准的游戏，就会被标上此种标志。在 1994 年 11 月开始实施的 X 指定，在“为了使电视游戏的发展变得更健全”的理由下，于 1996 年 10 月全面废止了，这项消息相信许多人都已知道。

▼这是在美国贩售的一种 SATURN 主机，外形上和日本机种差不多。



◀美国版的「飞龙」要玩外国版的软件，可能必须连同外国主机一起购买才行。



关于那难以想象的金额，大家算清了吗？说到日本的消费税，当征收 3% 时，是 7 亿 1604 万日元。若以现在的 5% 来计算，则是 11 亿 9340 万日元。尝试体验过这种惊人高额纳税者的滋味吗？（接下页）

# 第 8 章　对 N64 价格调低 SEGA 的反应是?

探讨各项谣传的真实性!

**问 25** 任天堂 64 已决定要大幅降低售价，那么 SATURN 未来是否会变得更便宜?

**问 26** 听说制作 1 台 SATURN 的成本高达 20，000 日元以上,这是真的吗?

**问 27** 未来是否会有部分或全面改款的打算?

**问 28** 未来会推出和 BANDAI 合作的新型 SATURN 主机吗?

**问 29** 据说"限定版"的东西，是巧妙利用电玩迷心理来获利的工具?

**问 30** 未来是否有什么值得期待的大作会出现?

〈答 25〉从 3 月 14 日起,N64 的价格已成为次世代主机中最低价的 16，800。那么 SATURN 会作出什么样的反应呢?"以现在而言，公司尚未作出正式的决定"(SEGA · 南云)，是这样吗。其实最近在日本市面上已出现实售价格在 17，000 左右的 SATURN。



▶价格已下降的 N64 SEGA 下次会跟着降价吗?

〈答 26〉"这是秘密"(SEGA · 南云)，发售之初，即使售价高达 44800 日元，却仍声称不够成本的标准规格 SATURN,现在却已降至 19,800 日元左右。而普通的音乐光碟机售价在 20,000 日元左右的也很少见。到底这项传闻的事实真相如何,就让你去思考了!

〈答 27〉在去年 3 月，SATURN 已进行过部分的改款，即原来的银灰色主机改为白色的主机。因此，现在要谈全面的改款也许还太早，不过，部分的改款也许仍会出现吧!但是,"还未定"(SEGA · 南云)。

〈答 28〉目前有关于 SEGA BANDI 的谣传有许多，但"我认为那些全部都是假的"(SEGA · 南云)。象这种没有根据的谣传最好不要去理它。况且,SATURN 目前仍然还具有发展性，所以拥有 SATURN 的玩家不要太过于担心 SATURN 会被其他的主机给淘汰掉。

〈答 29〉"为了使电玩迷能拥有更多的游戏相关产品并且满足某些人的需要(特别是在发售之初就已排队等着购买的人)，所以才会推出有数量限制的"限定版"游戏软件"(SEGA · 南云)其实,"限定版"的东西在中古市场确实相当具有价值。例如，包含赠品在内的"樱大战"，其售价可达 30,000 日元左右。

〈答 30〉"未来会有一大堆值得注意的大作陆续推出，请期待"(SEGA · 南云)



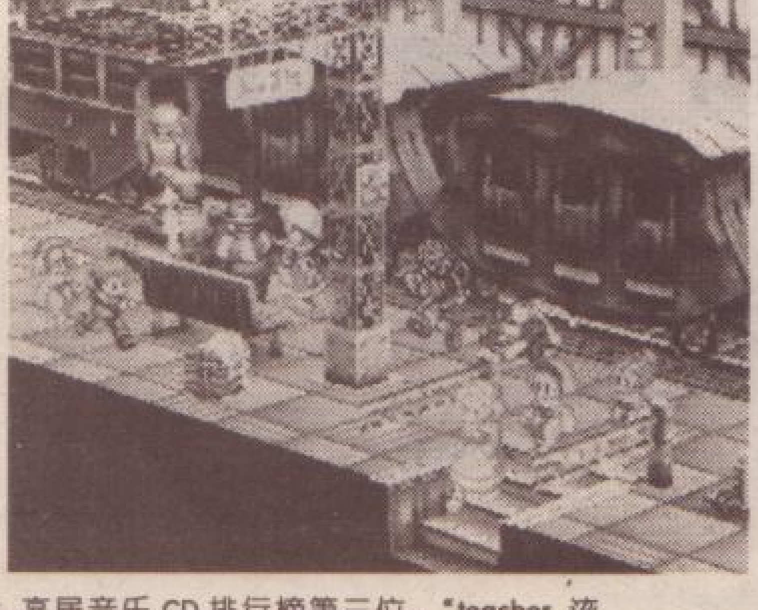


◀▲去年也有不少"限定版"推出，其中,"樱大战"和"ENEMY ZERO"最为热门。



▶期待中的[VR3]SATURN 版何时才会发售?

▼今年内相当受到注目的 RPG 大作"格兰蒂亚",其画面不输 FF Ⅶ。



《FF Ⅶ》的开发费用竟达 29 亿日元，约合 2 亿人民币。攻略本合计发售约 240 万本。游戏闪卡销售 1800 万张，音乐 CD15 万盘，高居音乐 CD 排行榜第三位。"teacher,该下课了吧,头都大了……","NO,教你一个新词:数不胜数。(接下页)



# 暑期购机大比拼

暑假了，一学年下来，被考试逼得透不过气来，做学生真是比打工还要辛苦。所以如果你成绩还可以，甚至考上一所名牌中学或哪怕是“赖”大学，老爸老妈都会喜上眉梢，实践“放血”的诺言。老爸老妈挣钱不容易，“卖血”钱绝不能乱花乱造。尤其是购一台次世代游戏机，动辄上千，可不是老爸老妈的一点“耳血”啊！做为“闯关族的家”，虽然不从事商业活动，但做读者的参谋责无旁贷。

读者的“铁”多寡不一，而且所喜爱的游戏和主机又不一样（萝卜白菜各有所爱），在预算有限的情况下，就不能随心所欲，想买什么买什么。更不能盲目跟风，别人买什么我买什么。记得有几位大连的同学来信说，高考完要全付武装重返“集中营”。不过要当心，别买的炮弹里装的是沙子，再来一次甲午海战。所以下面的导购指南你要小心看喽!SS 和 PS 等游戏机的功能在以前各期杂志中都有比较详尽的介绍，本篇再全数列上，不仅有骗稿费嫌疑，而且读者也心烦。所以功能部分只做简单的介绍，主要是从商业角度谈谈购机的注意事项，由于篇幅所限，太详细也不可能！

## Play Station

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| CPU | 32Bit RISC R3000A (Clock 33MHz) | 传输速度 | 二倍速 CD—ROM | 区块功能 | 回转 扩大 缩小 变形 淡入 淡出 半透明 朦胧效果 |
| 影像 RAM | 8M Bit | 显示颜色 | 1677 万色 | 卷轴 | …… |
| 声音 RAM | 4M Bit | 解析度 | 256＊224－640＊480 | 端子输出 | AV/S/RF/RGB |
| 主记忆体 | 8M Bit | 多边形总数 | 150 万个/秒 | 通信对战 | Modem/最多八台 PS 连线对战 |
| CD—ROM 缓冲区 | 256K Bit | 硬件透视 | 36 万个多边形/秒 | 操作与周边 | 摇杆/鼠标 |
| OS ROM | 4MB | 声音 | ADPCM/24 频道 | 其它 | JPEG 动画解压与再生功能 |
| 记忆储存 | 记忆卡 | 动画拼合 | 同时 4000 个角色 (8＊8)，三轴扩大，缩小，回转 | | |
| 软件媒介 | CD—ROM | 特殊效果 | 硬件透视 纹理绘制 块状阴影 高速运算机能 | | |

**主机发售日期：1994/12/03**
**主机参考售价：1950—2050 元左右**
**专用软件数量：850 款左右**
**软件推出速度：非常迅速**
**主机推荐年龄：13 岁以上**




PS 为 Sony 公司在 1994 年年底所推出的次世代主机，其前身之一曾经为 SFC CD—ROM，虽然这项破天荒的合作计划后来被任天堂公司给片面推翻掉，不过却也因此而促使该公司决定投入电玩市场这块大饼的竞争里头。事实也证明了 Sony 公司这样的抉择是再正确也不过的了。

PS 在日本的销量目前为 600 万台，全世界的销量已达 1000 万台。虽然跟 FC 的 4000 万台相比实在是小巫见大巫，但在次世代之战中，PS 却绝对是最神气的机种。去年底堪称任天堂阵营中流砥柱的史克威尔正式反叛到 PS 旗下，更使 PS 势焰熏天。今年初，任天堂的另一左膀右臂艾尼克斯也不甘寂寞，宣布“倒戈”，加入 PS。《太空战士Ⅶ》销量达创记录的 300 多万套，PS 在次世代之战中的胜势已定。

### 黑 盘

PS 游戏专用 CD 是黑色的，很独特，这是索尼的专利产品，对保护 PS 的激光头很有好处。据说使用盗版的 PS 光碟，因为是银盘有反光，所以很容易损伤 PS 的激光头。使用黑色 CD 是用来对付盗版盘吗？

特稿

**★附一:PS 中上等软件推荐:**

ACT:铁拳系列、魂之利刃、TOBAL NO.1;

SPG:NBA 实况系列;

RPG:FF 系列、DQ7(即将推出)、幻想水浒传、妖精战士系列、汪达尔之心;

RAC:RAGE RACE 系列;

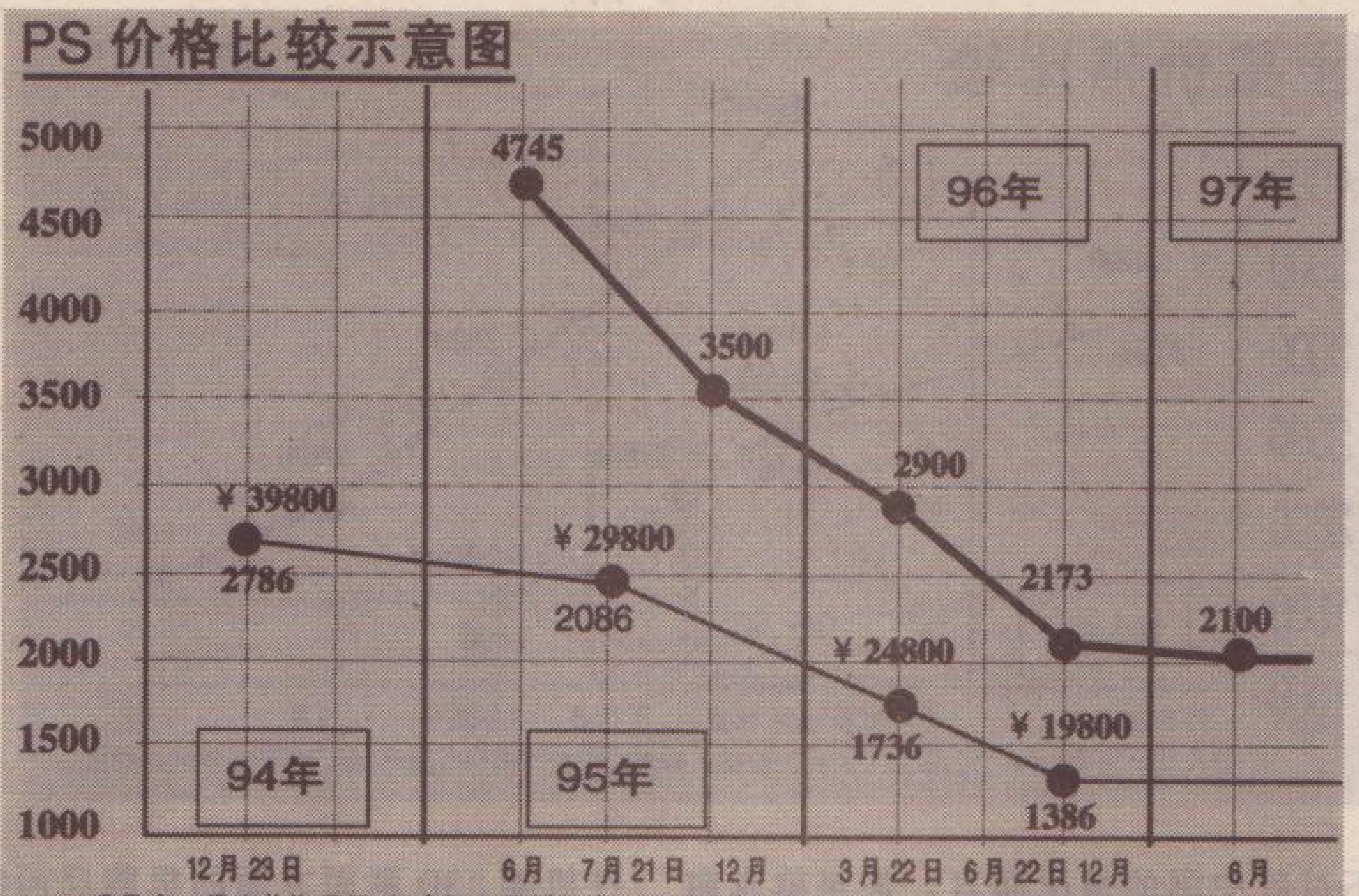
AVG:生化危机系列;

SLG:FFT、光荣三国志系列;

STG:RAY STORM、1945(2D);

TAB:吧拉吧拉吧拉,噗呦噗呦通系列、街霸方块、立体俄罗斯方块;

ETC:音乐制作、射击游戏制作;



●凡有¥标志的为日元,其余为人民币价格。●粗线代表国内价格变化,细线代表日本价格变化。

由于 PS 内建有动画解压缩的再生功能,所以透过这样的硬件设计,使得几乎款款 PS 的游戏都有着极为杰出的动画演出,其效果甚至直逼经由工作站所绘制出来的成果。也正因为 PS 的动画实在是太漂亮了,有的游戏干脆以这样的设计做为游戏的卖点,而实际的游戏内容部分反而不怎么用心去制作。这也导致玩家一度有着 PS 光只是动画漂亮,游戏根本就是烂透了的错误印象。只要玩家有机会玩到 PS 上面认真制作的游戏软件,就会发现慎选游戏软件才是最重要的准则。

**★附二:PS 建议配置:**

PS:主机、110V 转换电源、S-VHS 输出线、双手柄(动作游戏玩家最好将原配手柄更换为专用手柄)、记录卡(一张)、光电枪(选配)、方向盘(选配)




SS 同样是 Sega 公司在 1994 年年底所推出的次世代主机,不同于 Sony 公司的完全新手,Sega 公司在游戏机方面的经验可是比 Sony 公司来得多上许多。但是当初在设计 SS 的时候,因为成本因素与企划方面的考量,最后才诞生了目前这台折衷型的主机。

SS 目前的销量约 400 万台,全世界的销量约 600 万台,当然比不过 PS。许多评论家认为 SS 把宣传重点过分定位在玩家身上,限制了大众购买群。而 PS 则把宣传的重点放在一般偶尔玩一下游戏机的消费群上,路子就比 SS 要宽,经销策略上比较更成功。

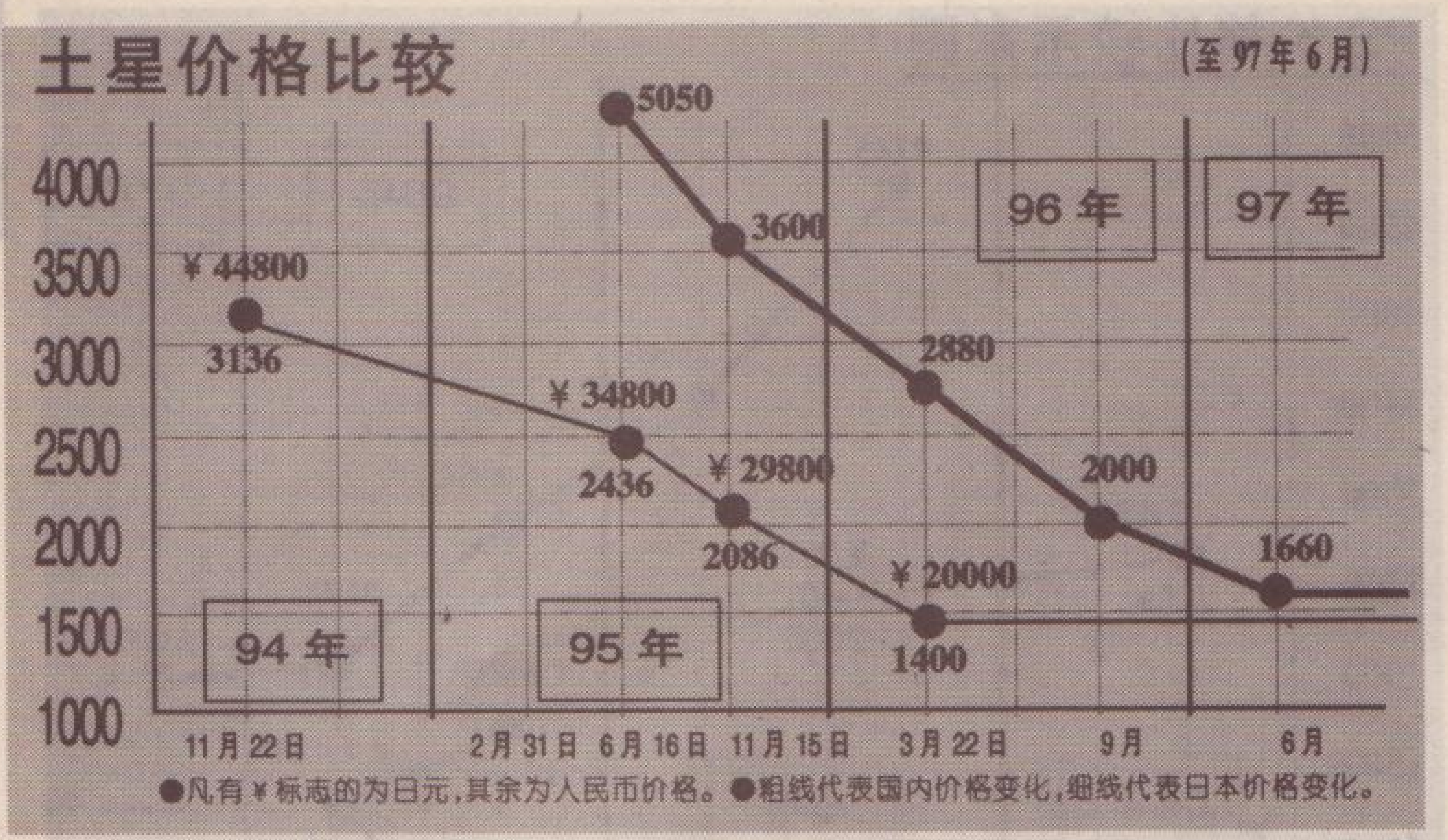
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| CPU | 32Bit RISC SH2＊2 颗 (50 MIPS) 68EC000 (专司声音处理) 24Bit DSP 搭载 | 传输速度 | 二倍速 CD-ROM | 区块功能 | 回转 扩大 缩小 变形 淡入 淡出 |
| 影像 RAM | 12M Bit | 显示颜色 | 1677 万色 | 卷轴 | 最大 5 面/XY 卷轴 4 面/横向线卷轴 2 或 4 面/纵向模拟卷轴 2 或 4 面/回转卷轴 2 面/扩大缩小卷轴 2 面 |
| 声音 RAM | 4M Bit | 解析度 | 256＊224-640＊480 | 端子输出 | AV/S/RF |
| 主记忆体 | 16M Bit | 多边形总数 | 90 万个/秒 | 通信对战 | Modem/缆线/SSN |
| CD-ROM 缓冲区 | 4M Bit | 硬件透视 | …… | 操作与周边 | 摇杆/鼠标/赛车摇杆/六人扩充器 |
| OS ROM | 4M Bit | 声音 | PCM 音源(32 频道)/FM 音源(8 频道) | 其它 | MPEG 卡自由加装/Twin Advanced ROM System/扩张 RAM 卡/卡带插槽硬件功能扩充 |
| 记忆储存 | 内部电池记忆/记忆卡 | 动画拼合 | …… | | |
| 软件媒介 | ROM/CD-ROM | 特殊效果 | 纹理绘制 块状阴影 渐层阴影 | | |

**直读**

指在经过调整的次世代机中(即 SS、PS 机),加入一种专用芯片,即可直接读取非日本原装光盘的数据。而日本原装主机均未有此功能,原来的"飞盘"事件,经过"直读"后,将不再发生。目前国内销售的 SS、PS 基本上都具有"直读"功能。

**主机发售日期:1994/12/03**
**主机建议售价:1600~1650 元左右**
**专用软件数量:800 款左右**
**软件推出速度:非常快速**
**主机推荐年龄:13 岁以上**

这个调查只限于 SATURN、PLAYSTARUN、N64 这三部主机。首先公布各部主机所计算到的结果。先讲 N64,截至 4 月 4 日所推出的软件只有 16 套,真是十分少,而金额计算起来是……(接下页)




不过就中国的情况而言，甚至就东南亚市场而言，SS丝毫也不示弱。这是因为SEGA是游戏业尤其是街机业的老牌公司，知名度很高。许多玩家是随SEGA的游戏长大的，对世嘉有比较深的感情。而许多著名的街机游戏的移植版只有在SS上才能玩到，这使许多玩家心仪。因此SS在国内市场反较PS为大，故就价格而言，SS就更便宜一些。6月份SS的平均售价才1660元，这个价格已经按近日本的售价(约1400元人民币)。日本最近传闻SS有可能进一步降价，但世嘉方面予以否认。退一步说，即使再一次降价的话，余地也会很小。至于SS的其它问题，这期正好有“SS实力养成讲座”，听课去吧！

为了在2D与3D之间取得一个平衡，SS特别强调处理2D画面的硬件机能，3D画面方面的机能反而因此而显得薄弱许多。这个先天不足的缺陷成了SS玩家心中的一大遗憾，也成为热衷拥护PS玩家所拼命抨击的一大目标。其实以个人而言，对于某些公司与游戏的画面全部强调3D化颇不以为然，毕竟游戏效果做得再怎么棒，电视萤幕终究还是属于平面的东西，3D画面再怎么真实都还是比不上真实生活来得真实，许多资深玩家还是比较偏好传统的2D画面。


▼现在虽然3D游戏风靡一时，还是有许多人喜欢2D游戏。看、2D格斗游戏中的大佬——豪鬼是也。

★附一：SS建议配置：

SS：主机、110V转换电源、S-VHS输出线、双手柄、录卡(一张)、加速卡(一张)、VCD电影卡(一张)、光电枪(选配)、方向盘(选配)

★附二：SS中上等软件推荐：

ACT：VR战士系列、LAST BRONX、街霸系列(2D)、恶魔战士系列(2D)、9X格斗之王系列(2D)、侍魂系列(2D)；

SPG：V GOAL足球系列；

RPG：格兰蒂亚(即将推出)、梦幻之星Ⅴ(即将推出)、LUNAR系列、魔法骑士、天外魔境·第四默示录；

RAC：DAYTONA系列、MANX TT、SEGA RALLY；

AVG：樱大战、生化危机系列、D之食桌、异灵；

SLG：光荣三国志系列(中文版)；超级机器人大战F(即将推出)

STG：飞龙系列、1945(2D)、战国BLADE(2D)；

TAB：噗呦噗呦通系列、街霸方块；

ETC：安室奈美惠、方块游戏制作、射击游戏制作(即将推出)

## Nintendo 64

| | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | 64 Bit RISC<br>R4000A<br>( Clock 93.75 MHz)<br>SP(声音与图像处理器)<br>DP(绘点处理器)<br>(Clock 62.5 MHz) | 显示颜色 | 32 Bit RGBA |
| 主记忆体 | 36M Bit | 解析度 | 256＊224－640＊480 |
| 记忆储存 | 记忆卡 | 特殊效果 | 纹理绘制 |
| 软件媒介 | ROM | 端子输出 | AV/S |
| 传输速度 | 4500M Bit/秒 | 操作与周边 | 摇杆/<br>震动摇杆 |

在N64正式推出之前，任天堂公司又开始一贯的黄牛拖延战术，岂知同样的计策用过一次就已经嫌多了，再度使用之后结果是后患无穷。N64在千呼万唤尚未推出之际，没有耐心再等下去的史克威尔公司干脆转战PS，再加上业界普遍犹疑的情况之下，实际加入N64的协力厂商实在是少得可怜，以前SFC的盟友们大多数都已经将重点放在PS与SS上面了。

虽然N64在游戏画面处理的效果上面，真的是堪称为目前游戏机之冠，玩家只要玩过玛里奥64这款几乎没有相当明显锯齿边缘与放大颗粒的游戏，没有一个人不会赞叹游戏在这方面的惊人成就。但是一台成功的游乐器主机，是不能光靠某个特定电玩主角来撑场面的，因为玩家面对主角几

主机发售日期：1996/06/24
主机建议售价：1650～1700左右
专用软件数量：10款左右
软件推出速度：非常缓慢
主机推荐年龄：18岁以上

总数约16万5000日元。附带一提，N64推出了快10个月，若将这数字除10，即是平均每月支出16000日元，便可以享受到N64的所有游戏！实在是出奇的便宜。(什么算法呀)之后，就轮到SATURN了，截至现时所推出的软件之总金额是……(接下页)




乎完全一模一样的游戏，再有耐心的人总是会有玩腻的一天。

在游戏软件的推出速度上面，N64目前所排出来的发售表不禁看得心惊肉跳，因为几乎所有游戏的发售日期全部都是未定，这种窘况跟 PC—FX 当初发售之初（即使现在也是一样）根本是半斤八两。虽然任天堂公司拥有多款著名的作品做为后盾，但是这些名作的续篇总是会有用完的一天，如何加快游戏软件的发售速度，以及创造具有高品质的原创性软件，将是 N64 今年所要面对的最大挑战。

＊附一:N64 建议配置:

N64:主机、110V 转换电源、S－VHS 输出线、双手柄、方向盘(选配)

＊附二:N64 中上等软件推荐:

ACT:无;

SPT:实况足球;

RPG:无;

RAC:玛里奥赛车;

AVG:无;

SLG:无;

STG:银河飞狐 64,帝国反击战 64。

SFC 是继 FC 之后最为畅销的游戏机种之一，再加上游戏的杰作简直有如过江之鲫般繁多，实在是很难一次就完全不漏地推荐完毕。

虽然 SFC 已经退出了电玩主流市场，不过对于家中年纪较小的成员而言，其实 SFC 还是具有一定的吸引力与可玩性，再加上 SFC 采用卡带系统而非 CD—ROM,机器本身又相当地坚固耐用，可以安心地让小孩子自行游玩，不用象 PS 或是 SS 那样担心精密的主机禁不起小孩子的摧残。

SFC 是目前游戏最丰富的主机，它的游戏卡带很贵，但磁碟机的配套使拷贝游戏如同使用计算机一样方便、便宜(拷贝一节目不过几元钱),就是说买一套 SFC + 磁碟机几乎可以很方便地玩遍 SFC 上几乎所有名作！价格方面:96 年 2 月，一套 SFC + 博士 7 磁碟机（32M）为 2550 元，96 年 12 月为 1680 元，97 年 4 月为 1350 元左右。确实很吸引人哪！！




主机发售日期:1990/11/21

主机建议售价:1300～1400 左右

专用软件数量:1500 款以上

软件推出速度:非常缓慢

主机推荐年纪:6 岁以上

## Super Famicom

| | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | 16 Bit 订制品(相当于 65816) | 记忆体 | 1M Bit(D－RAM) |
| 动画拼合能力 | (尺寸)8＊8/16＊16/32＊32/64＊64<br>(一个画面表示数)128 个<br>(水平一线表示数)32 个 | 音效 | 8 声同时发音<br>16 Bit PCM 256 定位 |
| 背景画面 | (无交错时的解析度)256＊224<br>(有交错时的解析度)512＊448<br>32786 色中 512 色<br>(卷轴)最大 4 面<br>(视窗功能)有<br>(马赛克机能)有<br>(旋转,放大,缩小)有 | | |

**3DO** 于 93 年 3 月开始在日本发售，为次世代主机的先驱产品，引起相当的热潮，但当 SS 和 PS 在 94 年相继发售，3DO 便暗然失色了。有鉴于此，3DO 推出与摩托罗拉，IBM 共同开发的 M2 升级界面，原有的 3DO 主机按 M2 后就可以变成一部 64 位主机。但 M2 计划迟迟未有消息，并且 3DO 游戏由于缺乏强力软件厂商的支持，推出速度极慢,使不少 3DO 玩家心焦。目前不知道松下公司怎样做个交待。3DO 的著名游戏有《侍魂》、《D 之食卓》、《街霸》等百余款。详细情况可参考本刊编著的《'95 典藏本》。




3DO 主机参考价格:

| 95 年 6 月 | 96 年 6 月 | 97 年 6 月 |
|---|---|---|
| 3600 | 2000 | 1500 |

SFC 值得一玩的游戏实在是多得数不清，在此仅仅举出其中部分的代表作品。无论是超级玛里奥世界、玛里奥赛车、玛里奥大集合或是玛里奥 RPG，都是喜欢玛里奥的玩家们所绝对不能错过的大作。对于热爱 RPG 的玩家而言，太空战士Ⅳ至Ⅵ当然是非玩不可的作品，勇者斗恶龙系列除了Ⅳ之外，更是全部都可以在 SFC 上面玩得到。任天堂公司的新塞尔达传说，艾尼克斯公司的盖亚幻想纪与天地创造都是不可以错过的 ARPG 代表作品，还有史克威尔公司的超时空之钥、浪漫传说系列也都是值得一玩再玩的游戏。对了，假如你是一位没有拥有 PS 或是 SS 的玩家，却又相当喜欢玩格斗游戏的话，那么您千万要记得，好好享受卡普空公司的格斗力作《街霸 ZERO2》吧。

要说游戏有趣

我还是觉得 FC 最好！！

大约 320 万日元的数字！SATURN 已推出了 28 个月，平均每个月花 11 万 4000 日元！世嘉迷每月花这个钱就可以买齐所有的游戏了。之后再说 PLAY STATION。（接下页）

## Game Boy

| | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | 8 Bit 订制品 | 记忆体 | 4K Byte(S－RAM) |
| 画面尺寸 | 41.87＊45.88mm | 音效 | 矩形波,ENVELOPE,SWEEP 机能＊1,任意波形＊1,NOISE＊1 |
| 解析度 | 1400＊160 网点 | 立体机能 | 可任意设定 4 音输出范围 |
| 卷轴机能 | 网点单位 | | |

主机发售日期:1989/04/21
主机建议售价:340 元～520 元(超薄)
专用软件数量:1500 款以上
软件推出速度:非常缓慢
主机推荐年龄:老少咸宜

在 FC 主机正式推出之前，掌上型游戏机曾经是许多玩家的最爱，因为可以带着边走边玩是它的最大优点。不过这些机器大多都是采用固定液晶显示方式，也就是说只是先行设计出数个图像显示的位置，背影大多数也都是直接印刷在萤幕上面，而且游戏规则都相当地简单，只是纯粹在考验玩家的反应而已。任天堂公司一向都能洞察先机于他人，在经过了数年的精心企划工作之后，最后终于在 1989 年 4 月 21 日推出了 GB，并且获得自 FC 以来最大的空前成功，这其中的最大功臣并非同步推出的玛里奥游戏，而是当时正风行整个世界的俄罗斯方块。说到电玩历史里头最多人玩过的游戏，应该就是非俄罗斯方块莫属了。因为这款益智游戏的规则简单得不能够再简单，但是其变化性之大才是最吸引玩家的地方。

GB 采用四色灰阶的黑白液晶显示萤幕，并且突破以往掌上型游戏机的最大缺点——一款游戏的设计，只要玩家一直添购新的游戏卡带，就可以享受到一款又一款完全不一样的精彩游戏。由于 GB 推出至今已经快要届满八年了，其游戏软件数量之丰可是玩家怎么玩都玩不完的。虽然其游戏多数都是以短时间可以马上游玩与结束为其设计主要的理念，不过却也推出了不少相当优秀的 RPG，象是萨尔达传说、SA·GA 就是最好的例子，这是喜欢玩 A·RPG 的玩家不能够错过的游戏。

96 年 7 月，任天堂推出 GAME BOY POCKET(口袋 GB)，外型比一般的 GB 还要轻、薄、短、小。重量只有原来的一半(150 克)，可以放在衣袋里，可以想见其小。不过功能与原来的 GB 一模一样。主机颜色共有 5 种，非常漂亮可爱。GB 至今仍是玩家所爱。




## 我來教你比老板更鬼

买主机有点象炒股票，总是利益与风险共存的。虽然目前大家的生活水平都有了很大的提高，但是象日本玩家那样一个人拥有几种不同的次世代主机，在目前情况下还是比较难以实现的；我们仍然必须首先考虑吃饭。因此，选择哪个机器，怎样保证所选用的主机发挥最大的价值，使自己满意、家长满意(如果是他们出钱的话)、街坊邻居也满意(如果能够引起他们更多羡慕眼光的话)，就是摆在我们面前最严肃的一个问题。

### 三国志简评

对于硬件的情况，通过上文的介绍，各位应当已经有了一定的了解。按照机能排名，从高至低的顺序应该是:N64、PS、SS;如果考虑到价格因素，售价从高至低的排列则是(指国内售价):PS、N64、SS。如果单单从这两方面来考虑的话，任天堂的 N64 无疑是最有竞争力的主机。

但是请稍等一下，且慢做结论。相信大家都知道，买主机是为了玩游戏，而不是当砖头垫在床脚下。因此，真正决定主机命运的应当是所配套的软件。软件的数量、质量、价格，以及购机者对游戏的偏好，才是真正解决问题的关键。主机的购买，只是一次性投资，哪怕价格相差几百块，相信各位也不会过于在乎。而软件则是长期投资，选择不当必将抱憾终生。



▲孤独的舞台，掌声响不再，马里奥心中无限感慨。几多辉煌，几多风雨，世事变幻费解猜。三十年河东，三十年河西，都落入历史尘埃。

就当前国内情况来看，软件数量从高至低依次是:SS、PS、N64。其中 SS 与 PS 之间比较接近，大约也就是 350 种与 320 种之间的差别；而 N64 的软件数量与它们相比就有点距离了；任天堂的软件至今没有超过 10 种！如果谈到软件价格，以卡带为媒体的 N64 更无法与 SS 和 PS 比较了；一张卡带最少也要 600 元以上！比 SS、PS 使用的光碟要贵出许多倍。当然，香港产的 N64 光碟机可以起到降低软件价格的作用，但那要增加近 4000 元人民币的一次性投资，而且牵涉到将来提高内存、升级等一系列问题，实在有点得不偿失。

SS 和 PS 的另外一个作用就是在玩游戏以外，还可以作为 CD 或 VCD 播放机使用，而 N64 却只是单一的游戏主机，没有多媒体的特性，在此方面便有所欠缺。

PLAY STATION 的作品种类较 SATURN 多出许多，所以数字会更可观，合计金额是 440 万日元。即是平均每月付出 15 万 7000 日元，便可拥有全部软件。若一定要买齐三部主机的所有作品，则每个月要付出……(接下页)

因此，对于大多数经济力量有限的国内玩家来说，在SS与PS之间作考虑，是当然且必然的。另外，SS与PS已经进入成熟期，百花齐放，大作纷呈，在未来一、两年内仍有竞争力；而N64目前境况不佳，软件公司加盟力度不够，未来的情况也很难说得清楚。

## SS和PS两难

到底PS与SS哪台好？无论是站在硬件或是软件的角度来发问的，这个问题是绝对不会有标准答案出现的。因为PS与SS可以说是各有其优缺点存在，就跟世事没有绝对的定律一样。首先就软件的部分来分析，PS因为几乎承继了SFC所有的协力厂商，所以游戏走向与丰富程度自然就比SS强很多。但是只有SS能够玩到Sega公司的大型电玩移植作品，以及一些只有加入SS阵营的知名公司，其实声势也不见得会输到哪去。在游戏的软件品质部分，PS参差不齐的情况比较严重一点，这就跟SFC后期的情况是一模一样的。虽然这并不代表SS就不会出现相当令人失望抓狂的作品，不过一般来讲，其比率与情况并不会象PS那样严重。



▲软件商也有出头之日，任天堂怎么挡得住NAMCO的《铁拳》！

再就硬件的角度来看，PS强是强在3D的硬件处理部分，不过2D却是弱得不能够再弱。而SS的情形就正好相反，2D的表现可以说是相当地杰出，3D的表现就是每次都在危险边缘演出了。因为PS与SS的2D与3D的表现呈现出明显的对比，所以玩家假如想要单从硬件功能来在两者之间做个选择的话，就更突显出其两难的情况了。站在相当客观的角度来讲，PS与SS都是表现相当杰出的次世代主机，玩家有能力的话当然是两台都买最好，因为这样子才不会有遗珠之憾会出现，要是一时没有那么多预算可以使用的话，就只有就游戏软件渴望游玩的高低程度来做最后决定了。

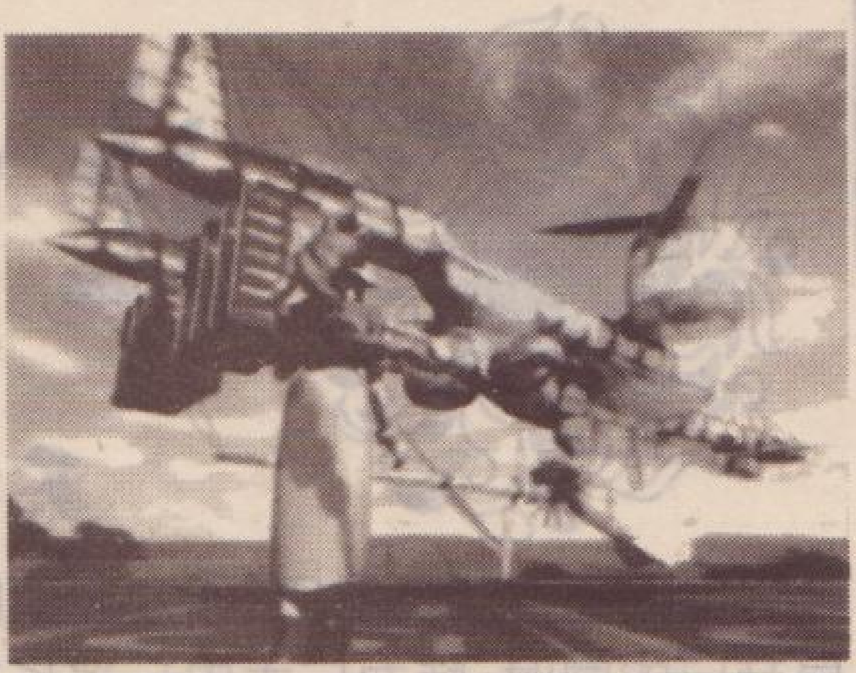
如果你是RPG的狂热拥护者，那么毫无疑问，有史克威尔撑腰的PS是当然之选；如果你是三维格斗游戏的高手，那么首先就要问一下自己，到底是喜欢"VF"类型的游戏呢？还是"铁拳"类型的。前者当然选择SS，后者则必然挑选PS；如果你仍然对二维对战游戏情有独钟，SS显然更为出色；至于偏好SLG的玩家，我们的建议也是选择SS，因为有许多已经汉化的三国游戏更容易找到SS版，而且世嘉在战略SLG方面的贡献是人所共知的；NBA的支持者拥有PS不会后悔，而足球迷选择SS必然满意……

## 大作不到百分之一

也有不少玩家是冲着一些大作、超大作来作选择的。这里必须要提醒玩家的是，所谓的大作，毕竟是从日本玩家角度出发的，未必完全和国内的习惯合拍。同时，无论哪个机种，真正可以被称作大作、而且值得一玩的节目都是非常少的。如果只是为了一、两个作品而购买主机，那么一旦打完了你所喜欢的游戏，后悔便会很快来临。买了主机之后，头三天兴奋、后三天后悔的玩家不是没有，这正是由于没有考虑到游戏分配情况而造成的。一般来说，无论哪个机种，真正的精品通常都不会超过1%，能够吸引玩家的主要因素在于中等偏上作品的比例。关于这一点请各位购机者一定注意，本文对各机种中上等级游戏有简单的介绍，各位可以做为参考。

## 多余的话？

硬件的配置也同样很关键。和电脑一样，如果想最大限度地发挥软件和硬件的威力，单买一台主机是绝对不够的；最起码，对战游戏的玩家就必须配备两个手柄。因此，玩家在购机之前，最好先根据自己的实际需要来计算起码的配置和花费，这样才不至于发生浪费铁或配置不够的情况。



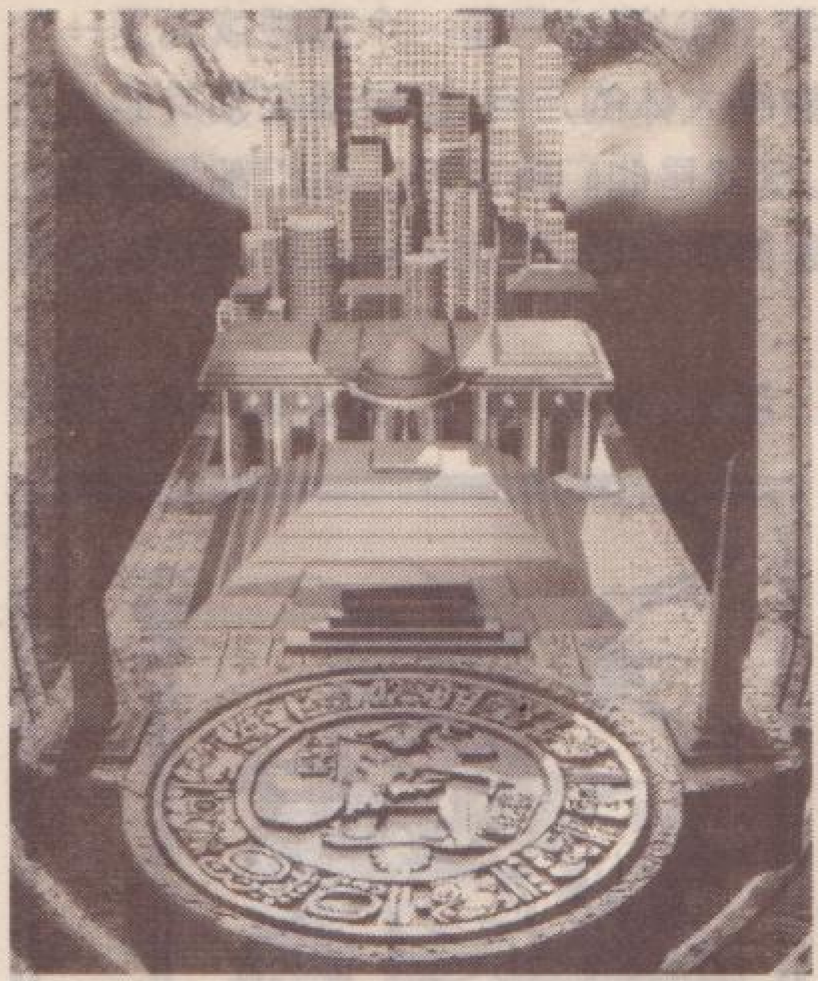
▲FF Ⅶ销量超过300万套，平均每两部PS就买一套，名作效应不可小视。

事实上，所谓选择主机的技巧，仅仅是建立在铁资源不充沛的情况下。如果各位家中（或手中）铁矿丰富，而且又有闲心、又有闲时，那么无论是SS、还是PS、甚至是N64、MD、SFC、GB、GG……都可以兼容并蓄，一概收归己有，不必看我等胡诌浪费时间了。只是那样一来，游戏就有点变味了……是不是？



再附说一句，尽管画面效果已经有了本质的提高，但是次世代主机仍然是不适合使用大屏幕、高清晰度电视的！有条件的玩家最好另外配备一台14英寸全制式的彩色监视器（或电视机）。国产机价格在1600元人民币以下，效果最好的当属松日牌（绝无广告嫌疑）；进口机则价格昂贵，大多在3000元左右，效果却与松日相差无几，实在没有选择的必要。音响方面，为体现CD ROM在声音上的出色贡献，建议可专门购买一套3000元人民币左右的家庭音响系统与之配合，太贵的有点浪费，太便宜的则过于简陋。

平均30万日元左右（人民币约2万2000元）！哇！除非是极富有之人，否则不易每月支付这么多钱。那位拥有全部MD软件的SEGA竹崎先生真的非常了不起！他是非常富有的有钱人吗？



## 游戏制作入门(十五)

# 汗马功劳

文/魔法师

(编者按:看题目有些驴唇不对马嘴,孰不知这是经过冥思苦想之后仍无合适题目,魔法师信手拿来1972年版的《汉语成语小词典》,"第88页第8个词",于是题目的四个字便跃入眼帘……无巧不成书,确实此次他要说的"策划"在GAME制作中确有"汗马功劳"。真不愧是魔法师,对他的景仰尤如滔滔江水、连绵不绝,又如黄河泛滥,一发……(风马曰:打住吧,你!)

大家好!(每次都用这个开头,不成不成,下次一定要改变,变化是多彩的根源……)

不多讲了,切入正题:

在游戏制作过程中,策划是极其极其重要的部分。什么是策划呢?魔法师的理解是:策划是游戏制作的核心,策划者策划着游戏的框架,包括游戏的类型、结构、系统等等,所有基础的东西都是由策划完成的。策划在很大程度上决定着游戏的成败。

策划游戏的策划者应该做的是什么呢?一步一步的来讲吧。

首先,了解游戏。可不要小看这四个字。现在不了解游戏而制作游戏的可大有人在,制作出来的不说也罢,……,哈哈哈哈哈哈,咚(某编:还笑,连凳子都坐不稳)。并不是要玩遍所有的游戏,这是不可能的,要了解。了解游戏的构成、游戏的魅力、游戏的内涵,要了解多种类型的游戏,这样才能取各家所长。进一步,是深入了解所致力于的那种游戏类型,比如魔法师喜欢RPG。噢,这里有一点要说明,魔法师并不是职业的游戏制作者,在上学(某编:市立魔法学院!),制作游戏只是兴趣,并没有经济上的牵制,可以就着性子来,喜欢什么就做什么,如果是想自组公司或接活的话,就要见市场而动了。预测一下什么将流行,什么将领导潮流,然后去了解它们,尽量接触更多的游戏,并不需要完成每一个,而是通过一段时间的游戏了解这个游戏的精彩之处。总之啦,做为策划者,了解游戏就是建地基,没有地基,就别提建设,即使花巨资建成了高楼大厦,也是危房,没人住的,就是没人玩了。

第二步,总结某种游戏类型的特点。没有基于文字总结,一切只是风,一切只在飘,你我都抓不住它。以前的我就是这样,玩呀玩,经常想一想,从不记下,因为我很懒,不过聪明的懒人会为满足自己的懒去创造和发明……,哈哈哈哈哈,咚(某编:还笑,连凳子都坐不稳),然后我在需要做什么的时候就有些忙乱。为什么不论数语化物在考试之前都要总结呢?(某编:……)总结什么呢?某种游戏类型的类型特点,这种游戏的引人之处,某个游戏的特长之处等等,凡是对你有触动的有启发的都要记下来啊。日积月累,你对这种游戏类型的了解逐渐深化,有所领悟。这都是总结带来的,感谢总结吧,阿门。(某编:……)

接下来是,搜集灵感。这是一个比较苛刻的要求,因为不是每个人都有这方面的"灵力"的。没有足够的想象(可以称为幻想或梦),你可以是个很好的程式,你可以是个很好的美工,你可以是个很好的剧本,但你不会是个很好的策划。没有足够的想象的人在地球上是多数,"残酷"的现实!……(某编:……)各种灵感来自生活中的一点一滴,各种可以引起你联想的事物,实在不太好说。各种灵感,关于游戏的系统、关于游戏的界面、关于游戏的情节、关于游戏的方方面面,甚至是关于游戏结尾的制作成员表,精妙的点子往往是游戏出奇制胜的关键。收集好你的灵感,当你看到这些希奇古怪的点子,哇塞,太棒了,我太棒了,信心度+20。(δ.P语:魔法师真是大家的"呕"像啊!)

人越长大,幻想逐渐淹没在世俗的社会里,真是可怕。虽然魔法师还未出现白日做梦能力的衰退,但……,那位有抑制之妙药的,请与本人联系,电话是△■○◆◆□▲★,速速速!(某编:……果然是白日做梦!)

光了解游戏,总结某种游戏类型的特点和搜集灵感,是远远不够的。对于策划者,最难的是结合它们。

了解游戏是前提,然后就是如何处理游戏类型本质和灵感。有些制作者认为主要抓住游戏类型本质就可以成功的制作发售游戏了,其实不然,在同一时间内,有诸多制作者在制作着流行的类型游戏,大多数都抓住了游戏类型本质,也就是说大家起点一样。当制作完毕,数个流行的类型游戏面市时,落于俗套,型同上一时间流行模式的游戏,也就是只抓住游戏类型本质的游戏便过时了,被变化无常的玩家淘汰了。有些制作者认为灵感是一切,有好的点子就可以制作游戏了,于是尚未深入了解游戏,总结某种游戏类型的特点,就开始闭门造车。这是最不可要的。好的点子,只有基于完善的游戏类型的基础之上,才能闪光,否则就是浪费灵感。可见,总结某种游戏类型的特点和拥有灵

感缺一不可。了解某种游戏类型的特点是游戏制胜的保证，而拥有和发挥灵感是游戏制胜的关键。两者相辅相承，是成功游戏的必备要素。浏览游戏史上的闪光之作，都是抓住了该类游戏的基本点，在此基础之上发挥自己的风格。而大多数有类型而无心意的作品，随岁月流逝而流失。竞争真是很残酷呀，不过这样也好，有实力的才生存才能成功。（某编：都在聊些什么，扣这厮的稿费！）说这些，目的只有一个：游戏类型本质和灵感要两手抓！

对于策划者，最麻烦的是将所有构思写下来。天哪，魔法师最怕麻烦了！这一步是极其重要的一步，因为只有用一种方式将思想传达给其他的制作人员才可以实现构思，文字是最经常最实惠的方式。一般的构思描述都会有几万字甚至十几万字，还有附图之类，很是恐怖的，但是必须要做。策划者的悲哀……

那么策划和导演的关系是什么呢？

首先要明确的是策划不完全等同与导演。策划是策划游戏结构和风格的人，而导演是构造游戏实体及其细节的人。游戏是什么类型、什么风格、什么世界观，这些由策划决定，而游戏中的场景，人物，音乐等等具体事物则由导演决定。由于策划不完全等同与导演，就存在一个策划与导演思想交流的问题。但不论多么合拍的策划和导演，都会有思想上的岔路，都会有无法完全理解的地方，所以本人认为最完美的是集策划导演于一身。不过一个人的精力和能力总是有限的，所以这也只是一个理想或说是一个遥远的目标。策划提供大体的方向，由导演统领其他人员来实现具体的游戏，这就是他们的关系。他们都是游戏的关键，策划做好，再是导演导好，游戏才能成功，否则，没有希望的。

那么接下来……那么、那么、那么、那么说一声"再见吧"。

（都已经是夜里 2 点了，好困，魔法师实在熬不住了。还要考试呢！）

某编：考的是火焰魔法还是土遁术呢？Hahaha，Hehehe……（某编：第一次不在括号里说话！）



▶看"小强"为魔法师绘制的单人艺术像。好象很邪恶哦！（本来就是吗?!）

责编/SHADOW PHOENIX　　插图/郑州 朱卫强


# 四通国际贸易有限公司

## STONE International Trade Co Ltd

尊敬的世嘉土星机用户：您好！

我公司现已正式取得日本世嘉公司的代理权，在中国境内合法销售世嘉主体、软件、周边设备以及其它世嘉产品，在此对您来电来函询问此事，表示衷心感谢。

我公司现在土星机主机的邮购价格为 2400 元（一台主机 + 四片价格为 180 元的原版软件），主机配置为：手柄一只，AV 缆线一根，锂电池一枚，中文说明书、保修卡各一份。

**邮购价目表**

| 名 称 | 价 格 | 名 称 | 价 格 | 名 称 | 价 格 | 名 称 | 价 格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手柄 | 190 元 | 方向盘 | 485 元 | 真说武士道烈传 | 370 元 | 新世纪少年战史 2 | 195 元 |
| 台式手柄 | 330 元 | VR 战警 | 180 元 | 紫炎龙 | 375 元 | 虹色的青春 | 415 元 |
| 记忆卡 | 325 元 | 96 胜利足球 | 180 元 | 罗媚斗 | 325 元 | 梦幻模拟战 4 | 325 元 |
| 遥控手柄 | 385 元 | 樱大战 | 210 元 | 空牙外传 | 325 元 | 春风战队 | 325 元 |
| VR 战士 2 | 180 元 | 快打刑事 | 210 元 | Sega Ages Ichidantorn | 145 元 | 世界杯足球 | 325 元 |
| 世嘉拉力 | 180 元 | 97 胜利马王 | 325 元 | DAISUKI | 370 元 | 花式撞球 3 | 325 元 |
| 梦之精灵 | 180 元 | 高速之王 | 325 元 | Bulk Slash | 315 元 | Willy Wombat | 325 元 |
| 电脑战机 | 210 元 | 豪血寺一族 3 | 435 元 | 机动高速战 | 325 元 | Sonic Jam | 198 元 |
| 电影卡 1 | 180 元 | 电脑天使 | 325 元 | BREAK POINT | 325 元 | | |
| 光线枪 | 340 元 | 世嘉拉力加强版 | 145 元 | D—XHIRD（恶神传） | 325 元 | | |
| 六分插 | 290 元 | 露娜—银色之星 | 398 元 | 梦游美国复刻版 | 145 元 | | |

以上价格均不含邮费，如您需邮购，请在汇款时附上邮费，主机一台加 100 元，附件一个加 50 元，软件每片加 15 元。另外由于新软件发售期可能有变动，请您先与我们电话联系确认后再汇款购买新软件，谢谢您的合作。

**我公司将于本月与日本同期发售期待度极高的对战格斗游戏《东京番外地》，现正接收预订，该游戏为双 CD 版，预定价格为 218 元。另外，我公司与日本同期发售的极受欢迎的世嘉经典游戏—SONIC JAM 已经开始销售，这是首次发行的中文说明原装正版游戏，价格为 198 元，欢迎您购买收藏。**

地址：北京海淀大街 2 号四通大厦 507 室　电话：010—62610156　联系人：雷洁　邮编：100080

# 乱舞 VOL.6




↑哇，舞的平衡能力还不错哟（废话，人家武功多高呀！）。

势力蔓延到现在已经是第6期了，能够得到大家的认同实在是莫大的荣幸。这里衷心祝福支持本栏目的读者拥有一个“舞动欢乐”的夏季！

华丽无比的画面和一群亦正亦邪的斗士构成了一个个动人的故事和属于格斗家的烈火




←佛朗哥也太夸张了吧，那么大个子还跳起来揍人，太不稳重了吧！




→使用秘技后，东丈的「虎芒踢」与舞的「阳炎之舞」变得很袖珍吧！

←东丈的「死亡龙卷」真是愈来愈张狂了！










↑→看“无敌之龙”与“最强之虎”的看家绝招，很怀念吧！

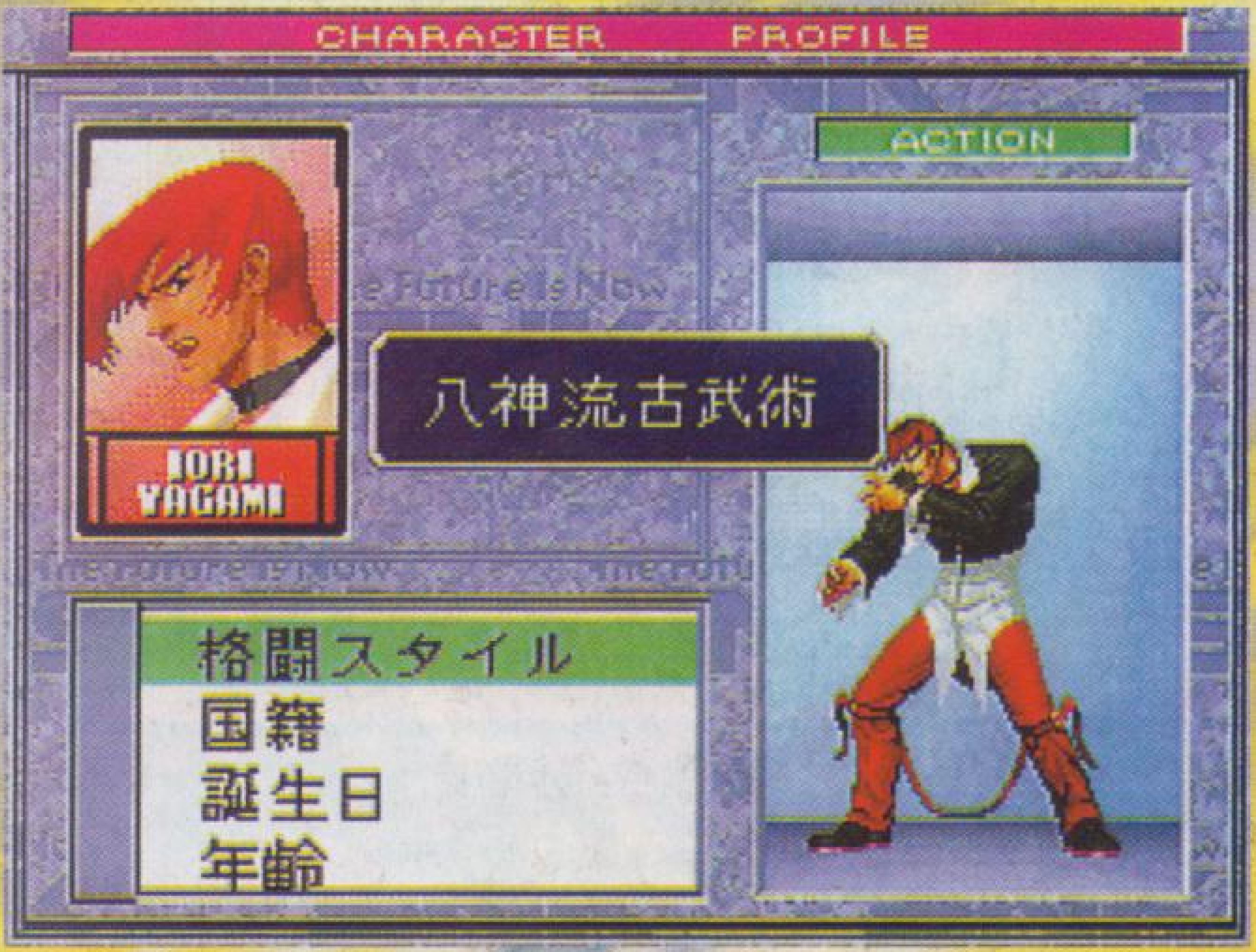
→《烈传》的三种版本封面大集合。





←VS模式角色选择画面时，按住D键的同时再按A键，这样壬大叔就会降临在《天草降临》中了。

↓八神的资料你可在《'96格斗之王N·G Collection》中一览无余，据说PS版的《'96》中也有（？）。




天空，大家随我这只“假PHOENIX”在这烈火中翻腾吧，即便最终我们被烈火包围（嘻嘻，我会复活吗，我不怕！）。相信大家也会义无反顾地投身其中。来吧，让格斗高手们形成一股“游戏乱舞新势力”，在那“烽火连天”的战场上夺取胜利吧！

下面该请出一些英雄为大家表演，准备好了吗？





↑这里的敌人就是已变成丧尸的乌鸦，很可怕的啊！

# 杀

在PS上获得巨大成功的动作AVG强片《生化危机》自从宣布SS的移植计划后，万千FANS翘首期盼，心想进入那恐怖的鬼宅再也不是PS玩家引以为豪，让SS迷眼馋的专利了。

想想独自身处弥漫杀戾之气、荡漾恐怖之风的鬼宅中，随时随地都会有幽魂鬼灵要袭击你，你怎么办？"绝不留情地杀死它们！"







←这所宅子中还有许多隐藏的房间，其中藏着许多谜，你的任务就是解开它们。

# 谜

# BIO H



→同样也是用POLYGON绘制的人物，不知道比起PS又如何呢？

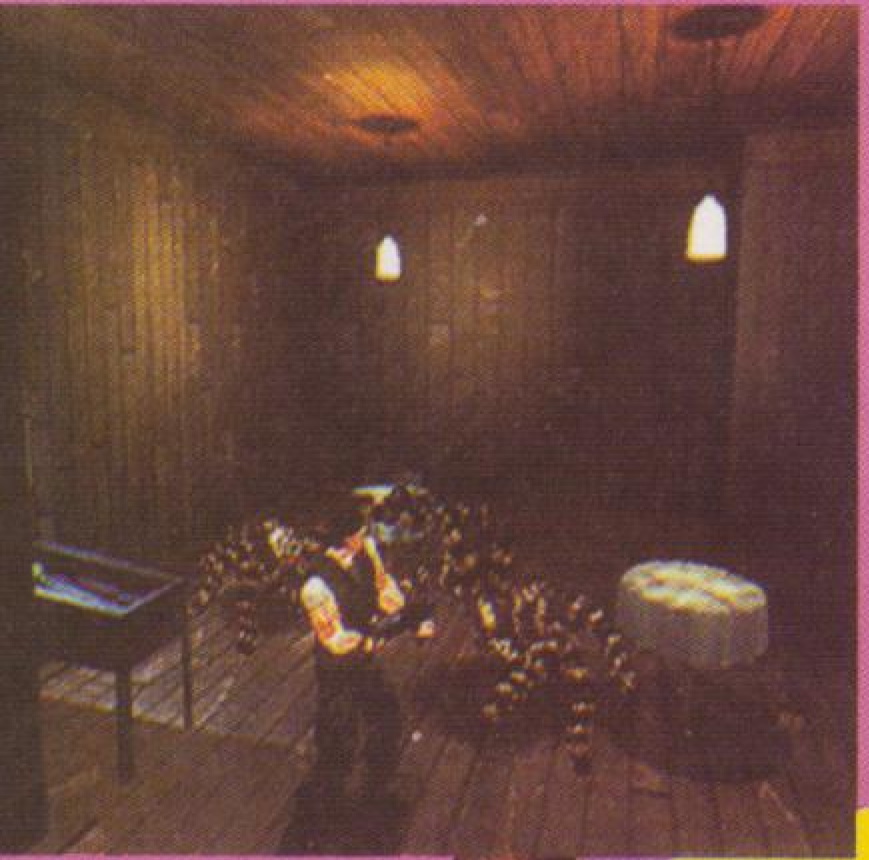
↓怀着好奇而又恐怖的心情面对这条窄道，究竟隐藏着什么东西呢？








↑地板上鲜血淋淋，屋里有个正体不明的生物，究竟藏在哪里呢？



←满屋的毒蜘蛛向你袭来，你可不要惊慌啊，否则今天蜘蛛的晚餐就是你了。

# 血




←主人公是被称为S·T·A·R·S市警所的对特殊犯罪部队的成员，目的不用说大家也知道了。






与战友同行是个很惬意的事情吧。

↓齐心协力才能战胜敌人，人定胜天。







友

↑丧尸犬一见到人便疯了般扑了过来，是逃跑还是反击呢？



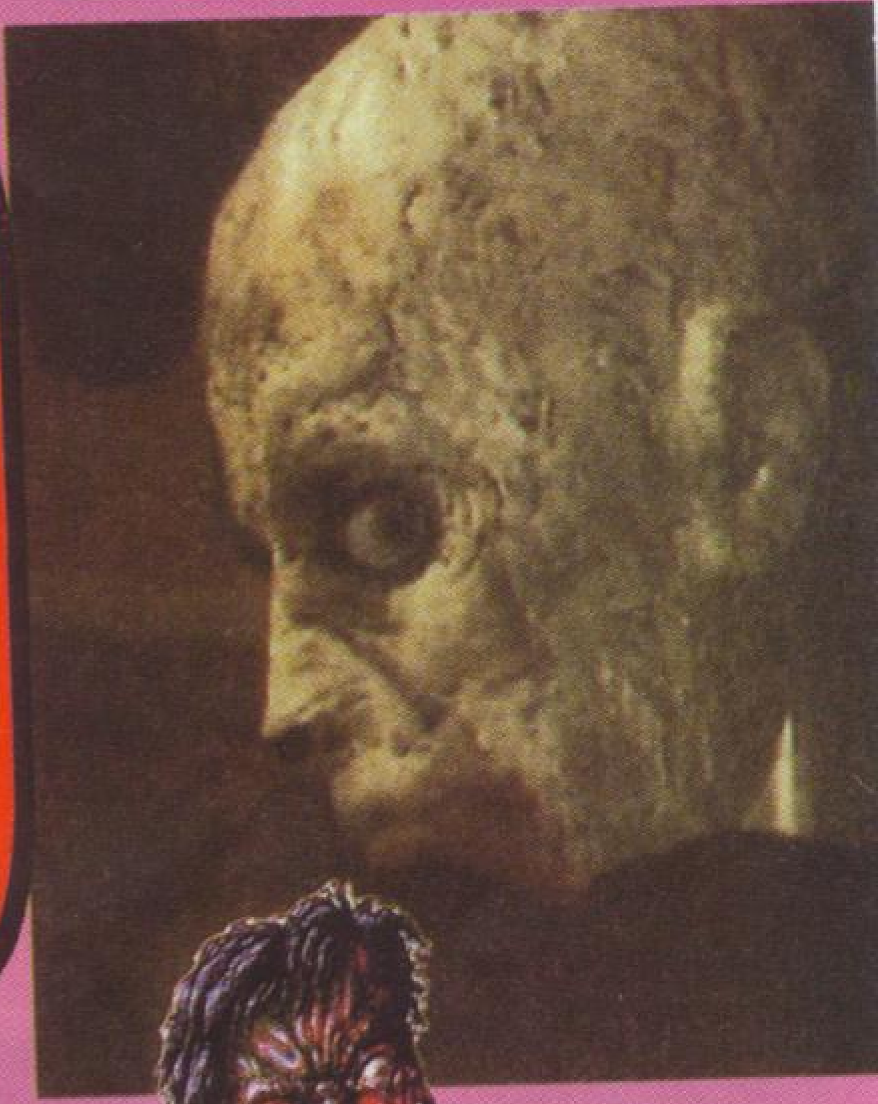




# 生化危机

机种：SS　厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：CD-ROM　发售日　7月25日

# AZARD



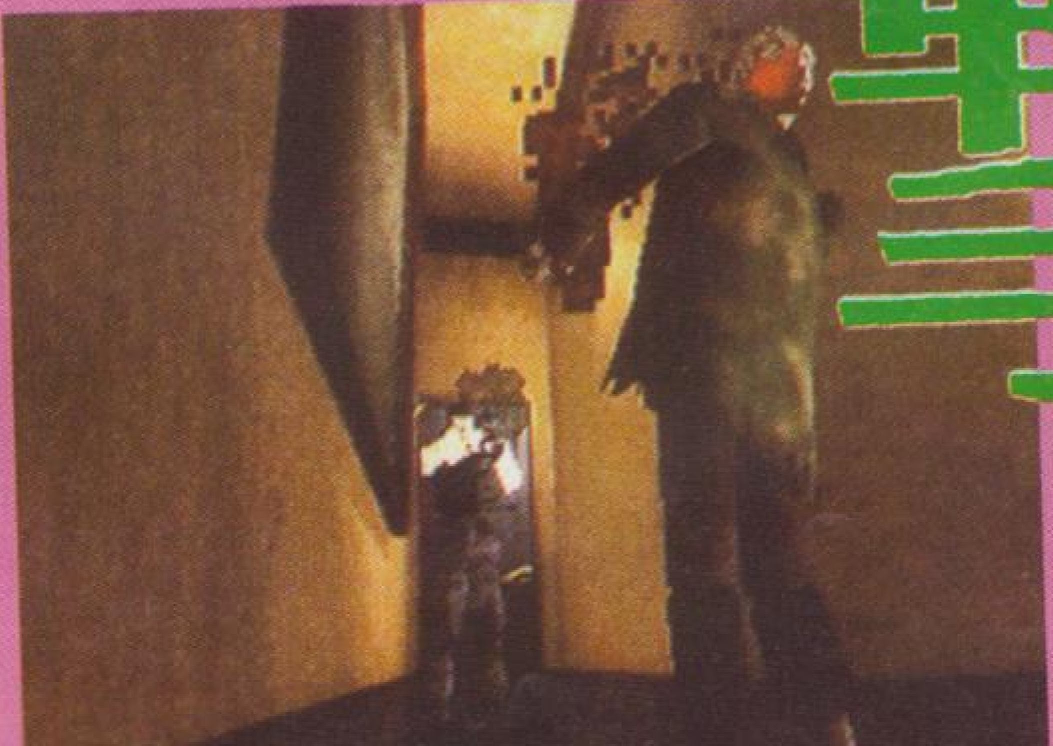
↓记住弹药是有数的，虽然有补给弹药，也不能浪费啊！





↑近距离射击更需要沉稳的心态。

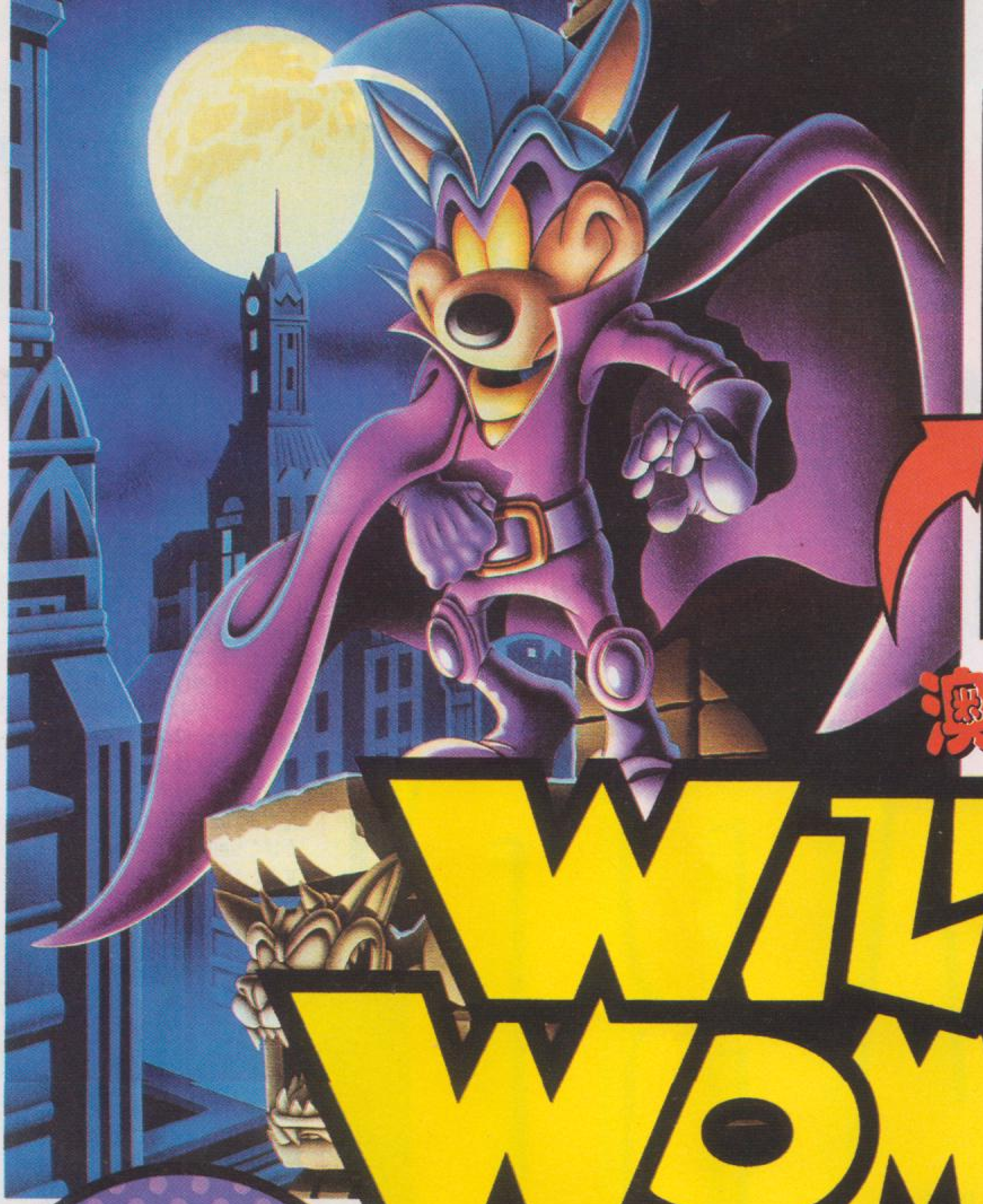




→瞄准好，射击！胡乱开枪的话丧尸可不会对你客气的，一定要沉着啊！



擊



尽管我不是超人、蝙蝠侠那样的大侠，但我也有一身好功夫，看我上窜下跳、左躲右闪，动作之敏捷、头脑之聪颖、心灵之高尚、柔肠之侠义实非人人能做到的。这次我又来了（尽管是来寻宝），不过已不是当年的我了，哈哈，我变得更强壮、更英俊、更伟大了……

## 澳洲英雄再度回归

# WILLY WOMBAT

### TAGDOR

WILLY的死对头（？）野猪君也来了，这次他手持链子狼牙锤，气势汹汹地冲来了。一看样子就知道是那种傻傻的角色。




## 超越3D，惊异的4D动作登场？！

HUDSON的《WILLY WOMBAT》一直都是动作游戏的“名门”（哈氏自称），此次被称之谓New Tape Action Game。运用远近法（放大缩小？），用POLYGON描绘的地形系统，采用的“环绕视点”系统，自由的画面回旋操作和角色的全方向移动构成了本游戏的特别。关于4D，则是系统方面的四个要素，而不是所谓的比3D还高超的空间等等，分别是：Direct（指示）、Discover（发现）、Dramatic（戏剧化的）、Doube Boomerang（两只飞标）。游戏更注重故事性，令玩家更有兴致投入这个冒险世界之中。






# SS

厂商：HUDSON
类型：ACT
媒体：CD-ROM
发售日：97年夏




不仅是单纯的ACT啊，其中还有许多解谜要素。

# 动作GAME世界！



↓无数的敌人蜂涌而至，怎么办，我们的英雄？

## 被困住了！





## WILLY

为探寻被称为“奇迹宝石”宝物而继续自己冒险之旅的主人公在寻宝的道路上，充满了恐怖的陷井和多如牛毛的谜团等着他去征服。来啊，不畏艰险的威利！

## 特殊攻击，炸裂！！



炎系必杀技出手，烧尽周围敌群。

## 看见必杀技啦！



→虽然静寂，但危机四伏。

## 被静寂包围的战场

## NOTES

至今仍一切不明的角色，只知道与WILLY很相似，同属于一个组织，好象还与WILLY是老乡，不过耳朵好象比WILLY的还要长啊！



## JAVA

一看就知道是个教师级的人物，不过不知道是正是邪，眼镜后面露出狡猾的凶光还是慈祥的面容？！

**一群模样可爱的冒险战士！！**

# 「樱大战」放射灿烂花芒

## ——周边产品总动员



去年在SS以至整个业界饮誉无数，让无数“SAKURA”FANS们夜不能寐的SS软件《樱大战》至今仍令千万玩家“心有余悸”。这款冒险类SLG游戏可以说开发得相当完美了，它的周边产品也应运而生，将“樱”的精神发场光大。玩家们自然是“爱屋及乌”,对它们爱不释手地口水横流……

注：周边商品中后一部分物品上市时间不详






看得出来吗？这是游戏中哪里的画面呢？你有没有去过啊？




## 卡片

名称：樱大战　卡片
厂商：目毕古

**内容：** 以很低的价格发售的CARD，让人有把它们集满的冲动，设计得也很帅气哦！

## 附CD的特集

名称：樱大战　帝击秘密档案
厂商：SOFTBANK

**内容：** 这张CD收录了CG监督永田氏亲手绘制的CG。近106条的资料几乎装满整张CD，特别要提出的是可在SS上播放。




←这本就是藤岛康介、松原秀典、永田太三人的心血结晶。

## 攻略录像带

名称：樱大战攻略VIDEO
厂商：SEGA

**内容：** 除了游戏的重点解说之外，还有完整的动画和许多难以得到的珍贵影像。由担任真宫寺樱配音的横山智佐负责解说，并收录了对广井王子先生的访谈过程。

→收录了开场动画，动画电影等等高品质的映像，还有详尽的攻略哦。




## 攻略本






名称：樱大战　公式指南
厂商：ASCII

**内容：** “帝国华击团战史”解析模拟的部分，“帝国歌剧团花组日志”解说冒险部分的攻略。有详细的资料和精彩的画面插入。且对游戏的内容有更深入的分析与解说，是“樱”迷必备之书。

## 音乐CD

→曾造成日本全面缺货的就是它了。



↑全集中的歌曲是最全的啊。




名称：樱大战　檄！帝国华击团　帝击歌谣全集

**内容：** 相信大家玩毕《樱大战》最渴望得到的就是它的音乐CD，本品除收录了GAME中的主题曲与剧中的插曲，配合各角色的特性而特制的歌曲也收在其中啊！

## 电话卡

名称：樱大战　电话卡
厂商：COMPASS、目毕古

**内容：** 两家公司均有发售此类电话卡，发售时曾造成全面缺货的情况。在中国只能是看着玩了，只因无法用它来打电话。




## 设定资料

名称：樱大战　原画＆设定资料集
厂商：SOFTBANK

**内容：** 本书将《樱大战》中丰富的资料做了完整的介绍。除了各角色的设定外，还有与制作小组访谈的内容以及乐谱，古装剧用的型纸等等。樱穿的衣服制作费之高也曾引起了争论。






## 音乐盒

名称：樱大战　音乐盒
厂商：目毕古

**内容：** 上紧发条后按下开关，你就可以欣赏到那首动听的《檄！帝国华击团》了，悠扬的音乐你一定会喜欢的。另外发行公司还将推出《如花少女》的MUSIC BOX。




# 樱遍天涯花组征战四方

# 花开不败周边剑拔弩张

## 档案夹



名称：档案夹
厂商：目毕古



**内容：**目前已经发售的档案夹有2种形式，一个是花组队员全员集合的版本，一个是藤岛康介先生所画的樱，可以用来夹一般文件。

## 传单

由SEGA与RED印制的A4尺寸传单，双面印刷，正面为樱，背面是游戏的概要和简单的人物设定及照片说明。





## 垫板

**内容：**与档案夹一样图案的垫板，在你用功读书时，似乎花组成员在为你加油哦。也可当做海报贴在墙上装饰。

## 展示软件

由SEGA公司出品的《FLASH SEGA SATURN》的第九集就是《樱大战》的展示软件啊！



## 茶杯

同样有着浓厚广告味道的物品，据说它在日本的黑市价格很贵的啊！



## 明信片

名称：樱大战　明信片
厂商：目毕古

**内容：**花组光临明信片，很是精致啊，买来收藏是不错，如果真的用它来邮寄，恐怕许多人都舍不得了吧！

## 钥匙链



这是软件发售时，分发给各商店的商品之一：长宽各约2英寸，很小巧吧！

## 店面海报



一款海报你喜欢哪一个呢？反正我最喜欢那张以火为背景的。

## 镜柜



据说运气好的话，买软件时会附赠这个镜柜，木制的镜框还附有樱的框图。

## 帝国华击团队员名录



这可以算是最稀有的商品了，只有出席发布会的业者才拿得到，珍品啊！

## 其它的樱关联商品

将本作的世界观加以扩张的软件，今后将陆续出现，例如WIN 95的屏幕保护等，看来《樱大战》的热潮正方兴未艾。

### 花组对战



↑MD名作《魔法宝石》与《樱大战》的融合

### 屏幕保护模式



### CD专辑

→片尾的《如花少女》加上真宫寺樱唱的《さくら》，封套由总作画监督松原秀典描绘。




### 花组通信



←↓花组秘密全在这里啊！

# 传说中的“心跳”RPG“移植”计划成功！

作为PC-FX的原创软件，在众望所归下终于在SS上登场了。以FX版的内容为中心，是否对应土星有什么新系统呢？



# BLUE 蓝 BREAKER

## 以笑“封”剑！

SS 厂商：HUMAN 类型：RPG
媒体：CD-ROM 发售日：预定97年内

## 寻求理想伴侣＋打倒魔王拯救世界 恋爱冒险RPG

以“伸张正义，铲除邪恶”为目的的RPG已经不少了，尽管本作也脱不了此俗套，但这只是GAME的目的之一，另外一个就是以找寻自己心目中的“白雪公主”为目的。达成这两个目的，才能看到所谓的“HAPPY·END”。与你搭挡的一组中就有所谓的“结婚对象候补”的女孩。根据主人公行动的变化，这样那样的恋爱感情会发生变动。这样对游戏的故事以及战斗等系统均会产生很大的影响。




↑RPG与恋爱SLG的系统之巧妙组合，会否引起大轰动呢？

### 一起踏上拯救世界之旅……




主人公（玩家）为了解开魔王的封印，防止魔王手下四天王（真是老套啊！）的复活而开始战斗。原来的目的是探求心目中的新娘，但打倒魔王可以说是与此同时上的欢乐一课。

### 战斗对女孩子们感情的影响




战斗可以说是附带的，主要的任务当然还是……（不必说大家也知道了）。玩家的行动根据女孩子的好感度的影响而产生变化，你可不要惹她（们）生气呀，否则有你好看！

### 众多的事件会“来临”



游戏中交待事件时都会使用许多的动画，你可要注意事件对她们的影响及她们所作出的反映啊，特定条件无法完成时事件是无法进行的，在这里要了解女孩子的心才行哦！




# FRONT MISSION ALTERNATIVE

# 前线任务·决择

PS　厂商：SQUARE　类型：S·RPG　CD-ROM
发售日　预定97年夏

## 非洲大陆的未来真的是这样混乱吗……

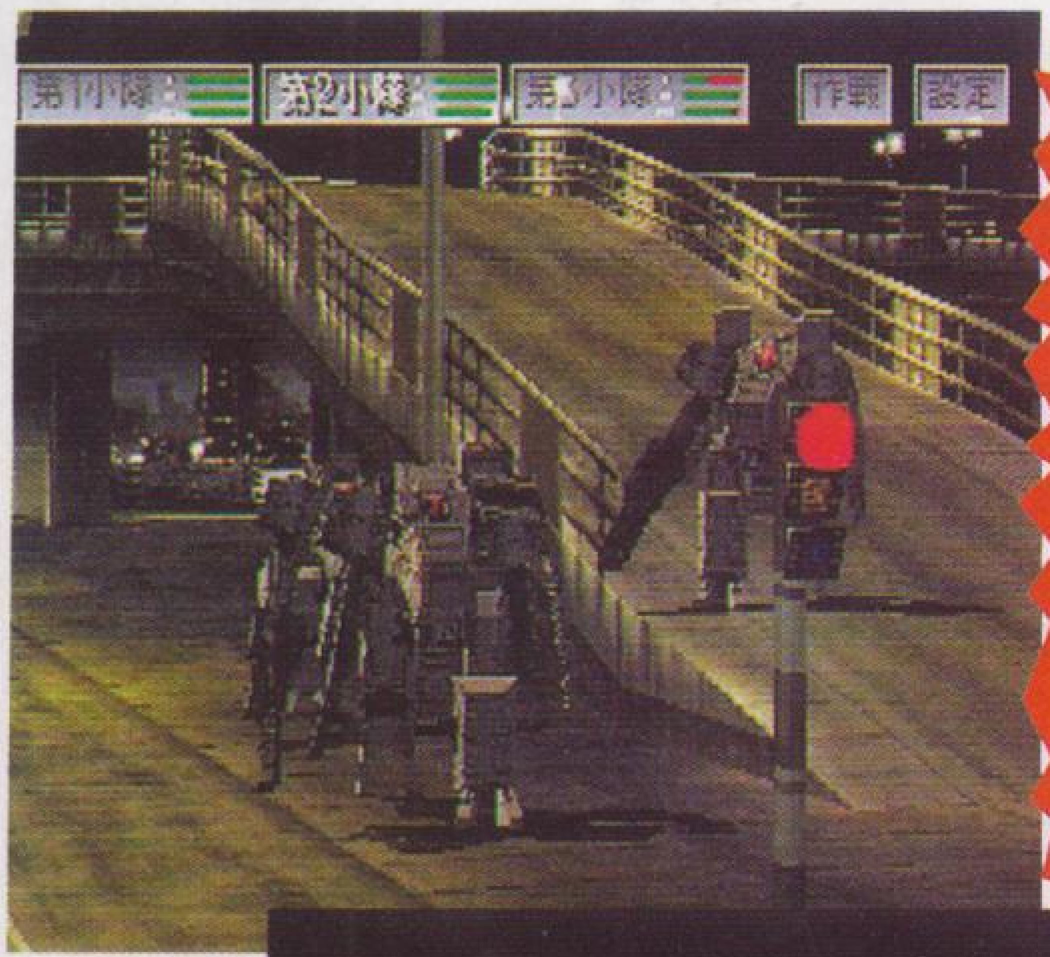
这款“前线任务”的最新作《决择》的故事是在21世纪初的非洲大陆展开的。有一个以被称为WAW的机器人为主体的部队，在为控制混乱不堪的非洲而战……

“前线任务”在久违了一年多之后，再次登场了，而这次又变换了游戏的类型。不过，从资料及画面上看，其前卫的风格依然没减少。

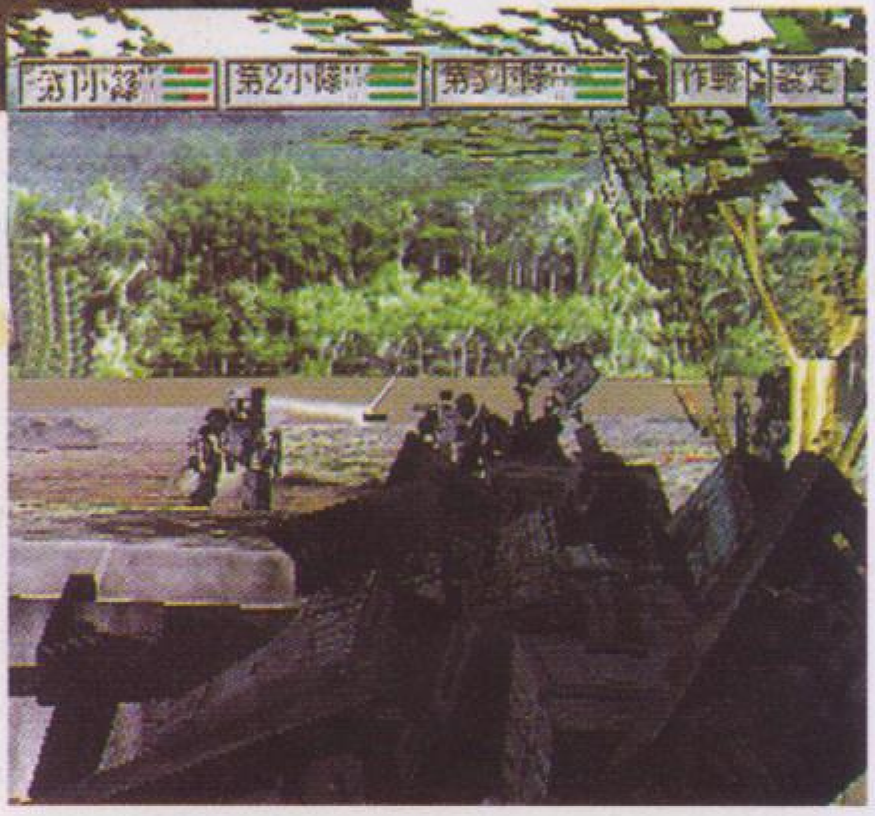


**在非洲的城市中进行战斗的场景**

←这里在昏暗的街灯下战斗的WAW。可以看出游戏中所描述的地域范围很广。

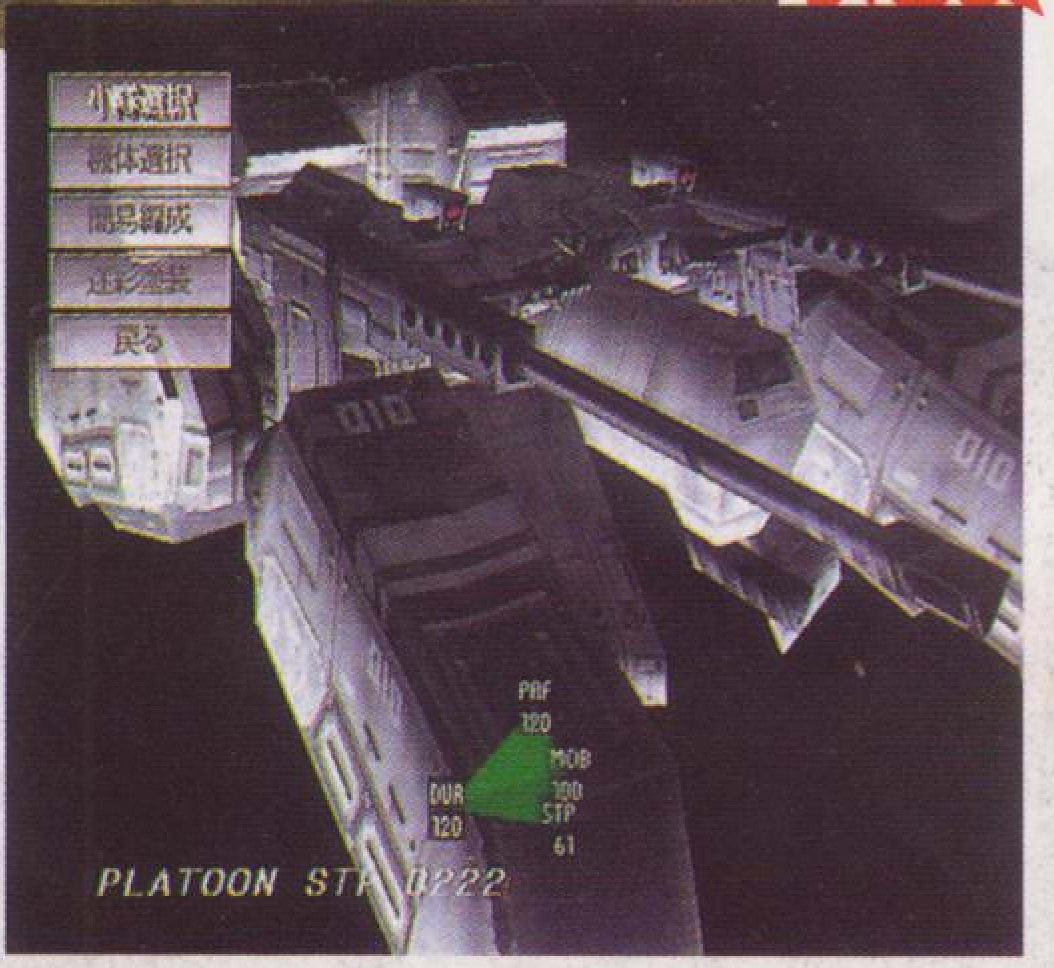


**这就是通称为WAW的战斗机器人**



**这是在非洲的丛林中战斗的场景**

→这个地区周围被森林所环抱。如要从这里进攻，则要讲究战斗的配合。




↑这样的机器人是最一般的WAW。攻击，防御、支援都能担任，是战场中最活跃的角色。

→这是战车型的WAW。具有很高的机动力。里面可以搭载3个部队，可以做为一个小队。

## 兵器是这样变形的！

## STORY

21世纪初期，非洲大陆非常混乱，并伴随着沙漠的扩大、地域纷争的激化、难民的流动、饥饿……。国际组织EC派遣了调停军队，以协助非洲的再建计划。

到了2030年，有一份“非洲大陆共同国家计划”被发表，EC和OCU分别开始对再建计划进行援助。不久，非洲各地的共同体化和再开发的工作开始进入正轨。

但是，2033年7月，反对中部非洲共同政权的扎依尔军部却在该国北部宣布独立。之后就开始阻挠中部非洲的合并，并对共同政权方面进行武力攻击。

战力、训练都处于劣势的共同政权民兵军根本不是有強力装甲部队的独立政府军的对手，在猛攻之下溃不成军，无奈只能一路后退。

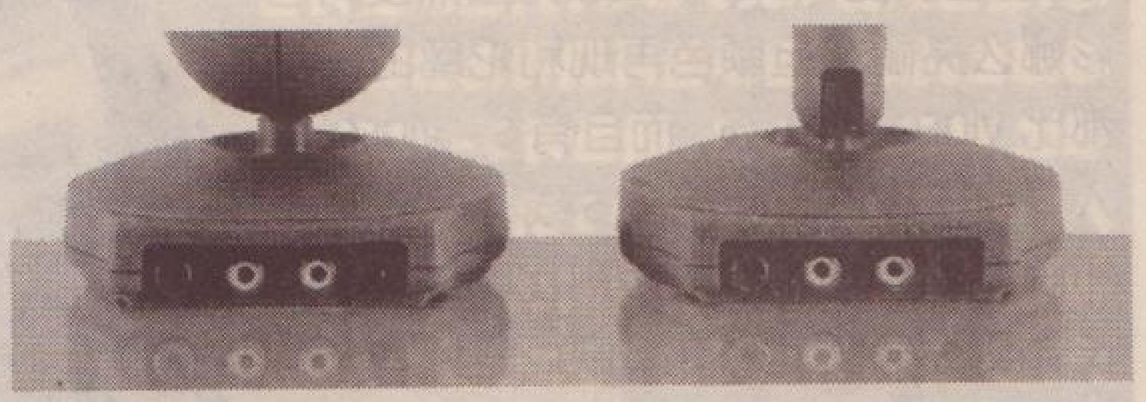
被压倒性战力打败的共同政权方面向南部非洲共同体请求支援。见到这样严重的事态的南部非洲共同体与OCU一起试探着，对装甲部队使用最新研制的“战斗用WAW部队”。

于是，战争就这样展开了……

# 打机总动员之乐趣倍增法

打机打到较高境界自然需要强大的外设支援，良好的周边配件定会让你乐趣倍增，这里向大家介绍的就是可以让你欢欣的配件，与其说是配件，不如说是AV发烧器材(咦?我看的是什么杂志)……

## AV收发器——可以不接AV线



▲接器和发射器背面的端子是完全一样的，所以要小心不要掉转两者，否则便不能正常运作了。

相信很多玩家手中都不只有一部游戏机，打从红白机年代开始，你可能拥有PC—ENGINE、MEGA DRIVE等，现在也会有N64、SS和PS等次世代了吧!?你一定会发觉家中的电视的AV INPUT不够用，那便买AV SELECTOR，看过第5期上的《AV选择器大比拼》后，其中有你的钟爱吗？现在再向大家介绍的就是无线AV收发器了！




此无线AV收发器是PlayStation母公司SONY的出品，分为4部分，分别有一个发射器(TRANSMITTER)，一个接收器(RECEIVER)，一对火牛(因是日本版，所以是100V的)，使用时先把RECEIVER接收器放在电视机顶，接收器是圆球体，可调较角度的，非常有现代感。把它和电视连接起来(用红、黄、白AV线)，然后把主机(前述游戏机都可以。)连接到TRANSMITTER发射器上，也是用AV线，接通电源，便可以通过无线AV传送而进行打机了。主机就放在身边，换碟/换带时更方便，不需要经常走到电视机旁换GAME，真是非常方便的设计啊。

这套AV收发器的有效传送距离约有六、七米，技术上其实类似模样几乎无甚区别的无线耳机，而这个AV收发器也有几种玩法：可在发射器接上AV SELECTOR，便可连接几部主机，又或者是接上SONY的GLASSTRON电视眼镜，或VIRTUAL—I—GLASS，DYNAVISOR等HMJD(HEAD MOUNT DISPLAY)，作无线看戏或打机，方便之余还不会搔扰家人。真是好好呀(身旁风马语)！除了用来打机外，还可以接驳其他VIDEO器材如LD、VCD、VCR甚至VIDEO CAMERA等作无线传递影音讯号。但这套收发器是和无线耳筒一样用红外线传送，即是说有人在发射器和接收器中间走过是会有一定程度的干扰，而且质素亦比普通接线略逊，但考虑到其方便性，还是值得使用的。

## 电视投影——大画面的震撼魅力

记得去年去香港时来到某大电器公司，发觉那里的售货员很喜欢闲时用超过百万的组合打机，印象中他们是玩PS的《山脊赛车》及SS的《NIGHTS》。偌大的画面，其动感教人目瞪口呆，《山脊赛车》中的赛道、《NIGHTS》中华丽的舞台背景都令笔者留下了深刻的印象……终于也明白AV发烧友、玩家机迷追求大画面的心态，那份非笔墨所能形容的投入感，相比之下，许多人家中的29吋电视夸张地说几乎就是蚂蚁与大象的关系！

玩大画面有几种方法，家居小的可考虑34吋左右的TV，高一级的可考虑背投电视，TOSHIBA的梦剧场和JVC的61吋内置PRO－LOGIC背投也不错，但你可能会问它们动辄三、四万元，不是高烧患者谁玩呀?其实可以考虑的小型PROJECTOR呀！

近年LCP(LIQUID CRYSTAL PROJECTOR)也开始流行起来，其价钱不贵(相比起十万八万的投入，LCP无疑是适合入门者玩)，而且安装起来也很方便，近年的ACTIVE MARTIX TFT型号也能让观赏者从不同角度也可以看清楚。时下港台最流行的PROJECTOR要数TOSHIBA的VIDEO BALL和SONY的PARTY VISION了！

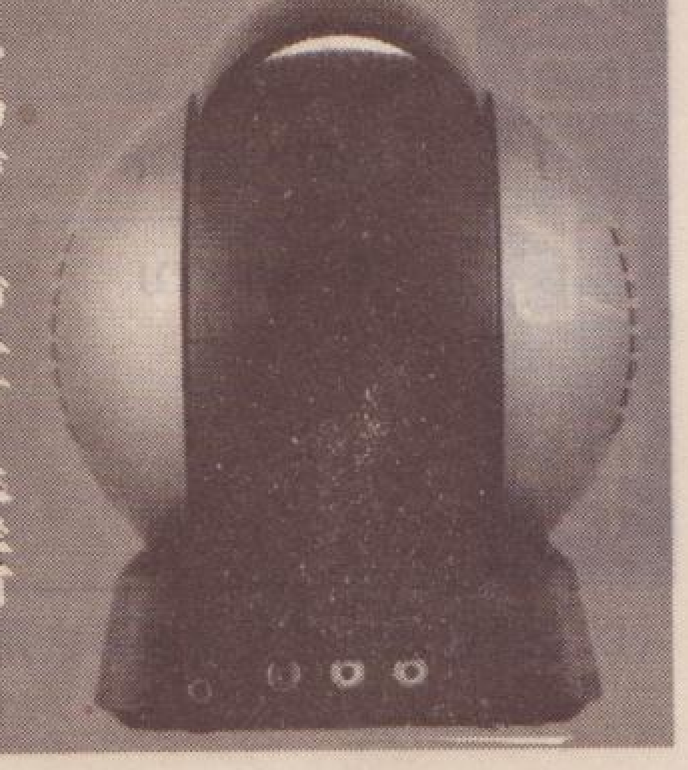
### TOSHIBA VIDEO BALL

外型十分可爱，兼且操作非常容易，可作正、反两面投射。另外，随机附送SCREEN一块，画面方面放到五十吋以外时，会因其只有18万画像素的关系而有粗糙的感觉。

此机亦备有SHARPNESS、光暗、色浓度和色相调校，而价钱只是三千港元不到，所以在打机之余看LD或DVD也不错，而缺点是没有S端子输入和有较微残像。




▲背面除AV输入外，还设有HEAD PHONE端子，放大声也吵不到别人了。



## SONY PARTY VISION

外型没有 VIDEO BALL 那么富于时代感，但画质比 VIDEO BALL 好，虽然没有色彩娜么亮丽，但颜色再现和轮廓的刻画都比 VIDEO BALL 强，而且有 S—VIDEO 输入，可接家庭机专用的 S 线，CONTRAST 和画面都较佳，投射距离比 VIDEO BALL 长，放到 60 吋也不错，缺点是只有光暗调校，想要较浅色一些都没有可能！



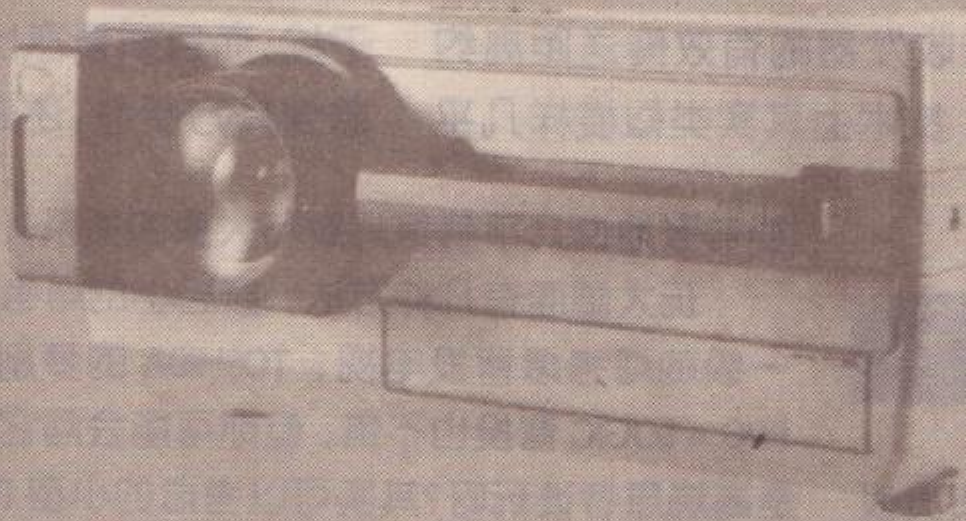


▲背面除了 AV 输入外还设有 S 端子输入，此外它的设计和 VIDEOBALL 一样，可作 90°垂直投影，一个人躺在床上打机都可以。

## LCP 之王者——SONY VPL—W 4000 QJ

如果大家都看过以上两个 LCP 的画面都觉得比较粗糙而又有银两的话，笔者会强烈推荐 SONY 的 VPL—W400QJ，价钱虽然是它们的数倍，但一分钱一分货，VPL—W400QJ 的画面精细程度足够吓死你，W400QJ 最大可投 300 吋，但笔者建议约在 100～150 吋之间会获得良好的画面，画面如何精细？VIDEO BALL 和 PARTY VISION 的画像素象是 18 万左右，W400QJ 便足有 150 多万，所以在影像上可说是纤毫毕现，色彩艳丽自然，用来玩 PS 的《BIOHAZARD》，丧尸回头一刹，脸上凹凸痕清晰可见，效果吓人之程度非一般恐怖片能比拟！而它当然有 S 输入啦！（还有 RGB 输入，适合高级影视器材），至于缺点，一个字：贵！





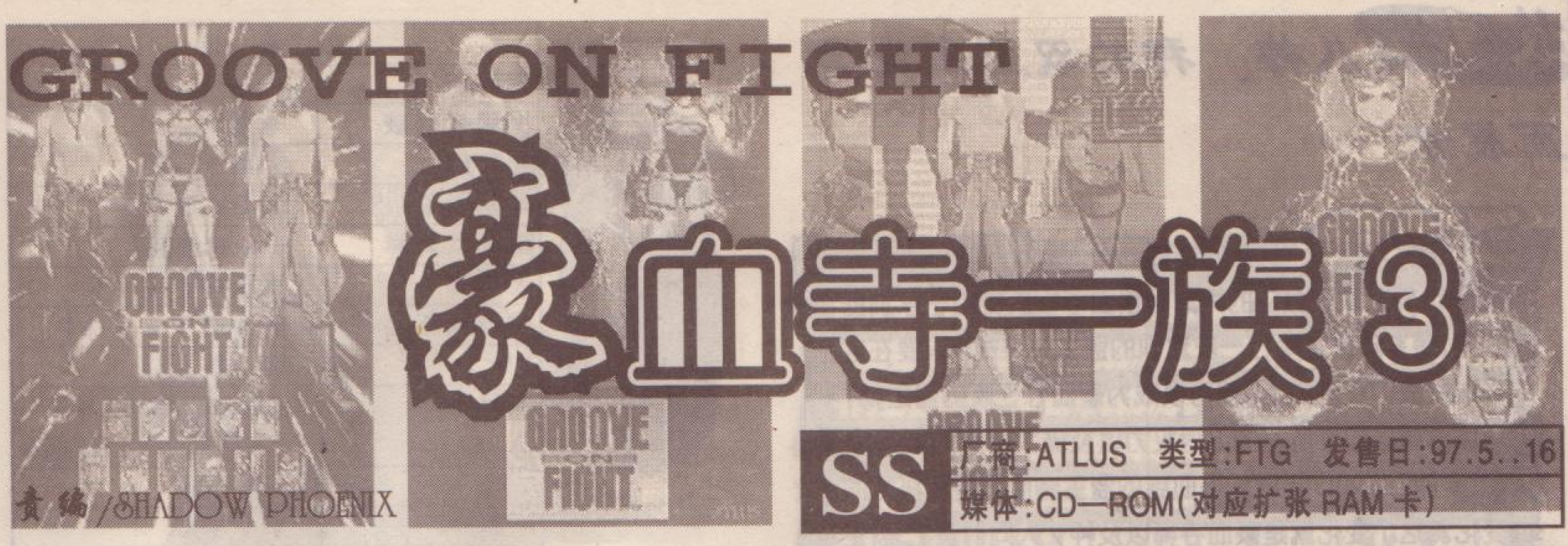
▲可以放入机身内的全功能遥控，其操作类似电脑的 MOUSE，非常方便。

## 综合比较

| 产品名称 | 画像素 | 输入端子 | 可投(最大)画面 | 其他功能 | 大约价钱 |
|---|---|---|---|---|---|
| VIDEO BALL | 18 万 | AV | 100 吋 | 小型 SCREEN<br>内置烟花画面 | 2,980 港元 |
| PARTY VISION | 18 万 | AV、S—VIDEO | 100 吋 | / | 4,300 港元 |
| VPL W400QJ | 153 万 | S—VIDEO<br>AV(BNC VIDEO)<br>RGB(BNC 型) | 300 吋 | 16:9<br>LETTER BOX<br>模式全能遥控 | 26,500 港元 |

(以上资料及价格只供参考之用，产品均参考香港电玩市场价格情况，与内地市场销售状况有所出入，请读者见谅！)

责编/SHADOW PHOENIX




# GROOVE ON FIGHT 豪血寺一族 3

责编/SHADOW PHOENIX

**SS** 厂商:ATLUS　类型:FTG　发售日:97.5..16
媒体:CD—ROM(对应扩张 RAM 卡)

本作是 ATLUS 公司所制作的“豪血寺一族”系列游戏的最新作，其中除了保留以往的游戏系统之外，还加入了团体战、压力攻击……等新系统。另外，不只是 2 人对战，你还可以享受到类似于《风云默示录 2》中换人战斗的乐趣啊。

## ■招式注释

P:轻拳、重拳　K:轻脚、重脚　前进:→　后退(防御):←　垂直跳:↑　前跳跃:↗　后跳跃:↖　前冲:→→　疾退:←←　蹲下:↘/↓　蹲下防御:↙　回:回旋攻击　骨:骨髓攻击　R 键(可自行调整):换人



## 豪血寺一族族人大集结!!

在《豪血寺一族》系列游戏中，二段跳以及冲刺攻击等等是共通采用的系统。本作中，除了采用旧有的系统之外，还新追加了压力攻击、组合技……等新系统，因此玩家在“团体战”中可以采用新的战斗方式。

至于登场的人物，除了有擅于吸取年轻人精力来返老还童的种以及梅之外，也有许多在前作中曾出现的其他角色以及这回初次现身的角色。因此，玩家绝对可以用新鲜的心情来体验这款豪血寺系列的名作。

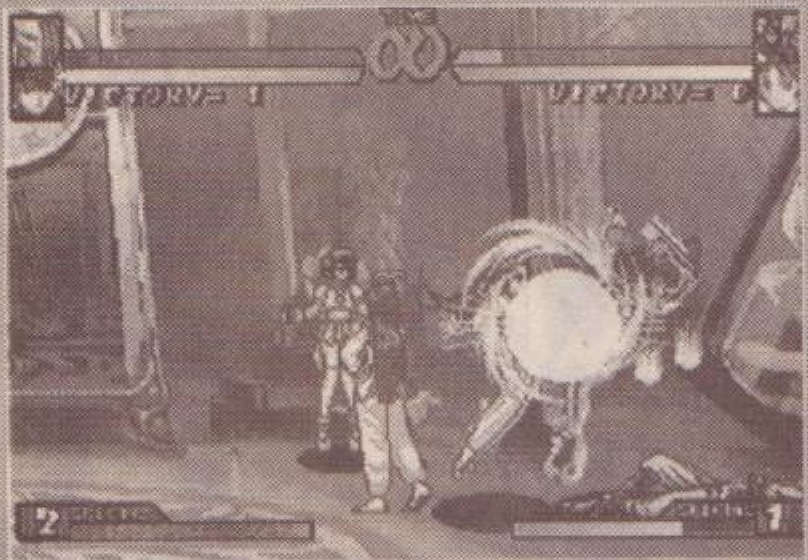
在新作中也有许多由著名的插画家村田莲尔绘制的视觉画面，这些都是豪血寺世界中所不可或缺的要素。




◀给你看看标题画面吧——豪血寺的感觉并不能

## 任世间风云变幻，我主沉浮?!使用共通特殊攻击来赢得战斗吧!

### 组合技 COMBO



每位角色都有组合技，指令虽然不同，但是大部分只要依序利用轻、重、骨髓攻击键的话便可以使出。另外，角色也可以先使出通常技待对手反应，再取消通常技，并且使出组合技，以提高攻击效果。

### 冲刺攻击 DASH



角色在冲刺中使出必杀技或通常技的话，便可使出和平常不一样的攻击。这就是冲刺攻击，大部分冲刺攻击的攻击力或判定都要比通常攻击狠，所以只要熟练便可提高胜算。

### 压力攻击 STRESS




在画面下方的气槽，当气槽显示在 1 以上的时候便可以使出超必杀技，每位角色的压力攻击的指令都是↓↓+踢钮。由于威力颇高，一发逆转的情况随时会发生的。

格斗天书

# 故事是从梅、种的双盟主宣言而展开……

## STORY

世界上数一数二的大财阀豪血寺一族，由于家训的规定，每5年就会举行一次激烈的盟主争夺战。只要在这场选拔战中获胜的话，便可以成为豪血寺一族的盟主，并可以掌握豪血寺所有的绝对权力以及庞大的财力。

在西元2015年时，豪血寺的盟主制度产生了极大的变化。这个变化就是豪血寺梅以及种2人同时登上盟主的宝座，身为盟主的豪血寺梅和种，两人发表宣言要一起统治豪血寺一族。虽然2人原先都各持已见，不过由于年事已高且体力衰竭了，所以亲族们便承认了她们的宣言。光阴似箭，日月如梭，5年一度的盟主选拔赛又再度来临。而这一次豪血寺的盟主除了要武力高强之外，还必须要有共通合作的心。由于旧盟主梅和种是2人1组参赛，因此这次的参赛者也必须和其他人组成一队，来争夺盟主宝座。



| 必杀技 | |
|---|---|
| 岩碎破 | ←蓄→+P |
| 甲武岩碎破 | →蓄←+P |
| 威吓颜 | ↓蓄↑+P |
| 母堂降临 | 轻P+重P |
| 星流乱舞弹 | →+P连打 |
| 天舞脚 | 跳跃中↑↓+K |
| 冲刺威吓颜 | 前冲刺中↓↑+P |
| 连续技 | |
| 地舞脚 | 连续输入←蓄→+弱K<br>←→强K、←→+回的指令 |
| 压力攻击 | |
| 一族 | ↓↓+K |



◀看啊，豪血寺一族全部出动了，颇有一番气势和看头

## 100岁+100岁=200岁!?

豪血寺梅和种

**Oume & Otane**

背靠背双人一组的梅和种，此次她们使用的招式和先前的差不多，在肩摔的一瞬间会返老还童。



| 必杀技 | |
|---|---|
| 铁球地雷 | 轻P+重P |
| 重盐飞踢 | ↓蓄↑+K |
| 碾碎突击 | ←蓄→+K |
| 碾碎击破 | →+轻P连打 |
| 身体扣杀 | ↓蓄↑+P |
| 超级重踏 | 跳跃中↓↑+P |
| 冲刺重踢 | 前冲刺中↓↑+K |
| 连续技 | |
| 超级支配者 | 连续输入←蓄→+轻P、←→+重P、←→+骨3项指令 |
| 压力攻击 | |
| 钢尘轰炸 | ↓↓+K |



◀轰出无数乱七八糟东东的强横招式，让对手无可奈何。

## 铁球和DIAMIAN是朋友?!

鲁德鲁夫·吉鲁特埃默

**Gartheimer**

对任何事都很严苛，喜欢降服周遭人，冷酷且让人有压迫感，只有DIAMIAN是他唯一的信徒，擅长使用铁球。



| 必杀技 | |
|---|---|
| 光束爆炸 | ↓↘→+P |
| 传动爆炸 | →↓↘+P |
| 推进步伐 | ↓↘→+K |
| 空中光束爆炸 | 跳跃中↓↘→+P |
| 冲刺传动爆炸 | 前冲刺中→↓↘+P |
| 连续技 | |
| 连环冲撞 | 连续输入↓↙←+轻P、↓↙←+重P、↓↙←+骨3项指令 |
| 压力攻击 | |
| 历史性的一刻 | ↓↓+K |



◀尽管只有一半的画面，但



## 燃烧火般热情的冒险家

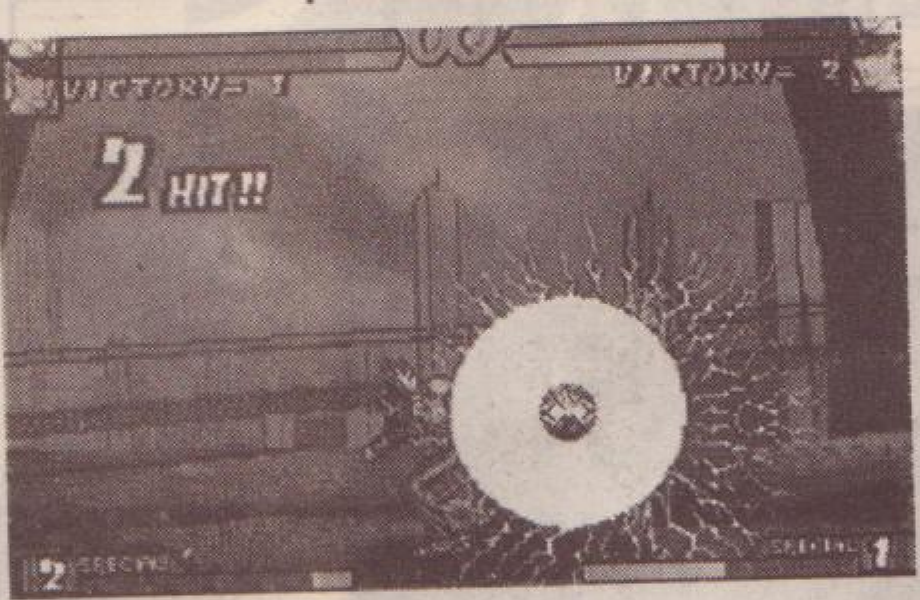
拉瑞·莱特

**Larry Light**

父亲是学者、祖父是武术家，受父辈的影响，他立志成为冒险家环游世界，是位容易操作的角色。



| 必杀技 | |
|---|---|
| 闪电斩 | ↓↙← + P |
| 回旋加农炮 | →↘↓ + K |
| 螺旋轰炸 | ↓↘→ + K |
| 对地回旋加农炮 | 跳跃中→↘↓ + K |
| 脑裂斩 | 跳跃中↓↘→ + P |
| 冲刺回旋加农炮 | 前冲刺中→↘↓ + K |
| **连续技** | |
| 旋风传动踢 | 连续输入↓↘→ + 轻 P↓↘→ + 重 P、↓↘→ + 骨 3 项指令 |
| **压力攻击** | |
| 闪电击破 | ↓↓ + K |



◀那帅气的一踢是否还留在你的记忆深处呢？能真得击破闪电吗？

## 冷酷似冰的超级打手

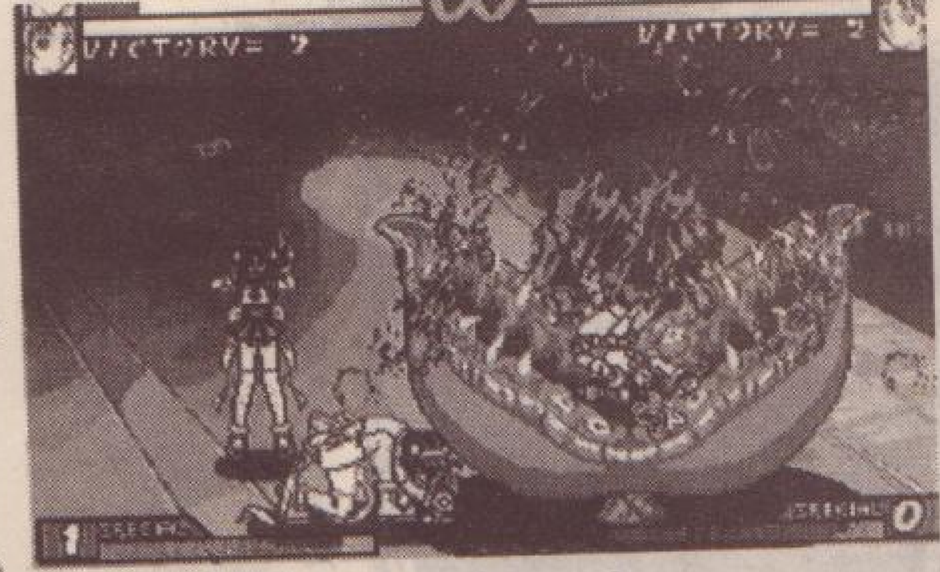
克里斯·韦恩

**Chris Wayne**

是曾出现在本系列游戏中的凯斯以及安妮的儿子，克里斯他本身很讨厌软弱的父母，擅长用脚功且通常技很快



| 必杀技 | |
|---|---|
| 少女魔法指挥 | ↓↘→ + P |
| 溜溜甜心 | 轻 K + 重 K |
| 魔法团团转 | ↓↘→ + K |
| 魔法惊异箱 | 轻 P + 重 P |
| 爱神邱比特 | 跳跃中轻 P + 重 P |
| [illegible]团团转 | 前跳跃中↓↘→ + K |
| **连续技** | |
| 帕布拉魔法特技 | 连续输入↓↙← + 轻 P、↓↙← + 重 P、↓↙← + 骨 3 项指令 |
| **压力攻击** | |
| 魔法郁金香 | ↓↓ + K |





◀难道说那美丽的郁金香被花小路帕布拉变成了一朵食人花了吗？

## 喜欢泰迪熊的魔法少女

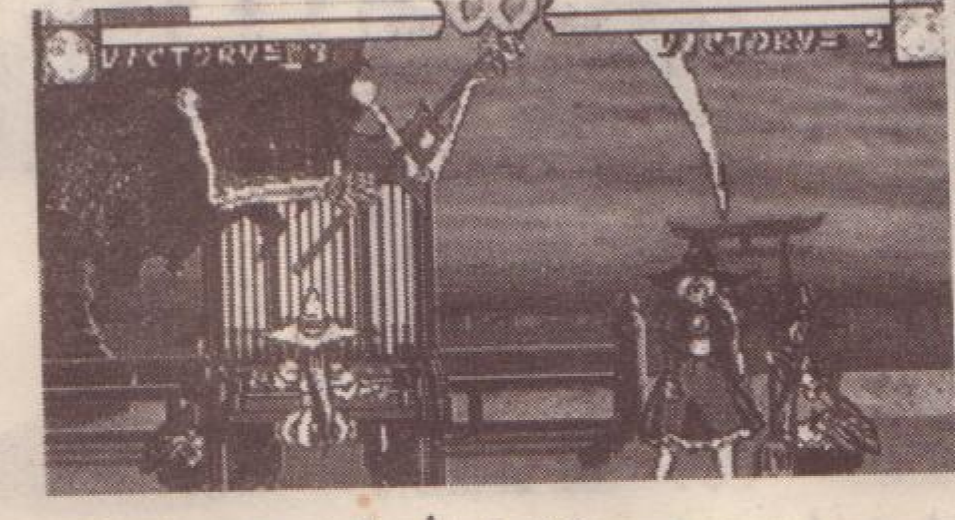
花小路帕布拉

**Popura**

是著名的花小路克拉拉的女儿，父亲的行踪虽然不明，不过每年会汇寄生活费来，继承了克拉拉所拥有的招式。



| 必杀技 | |
|---|---|
| 梦幻乐章 | ←蓄→ + P |
| 狂想曲 | ↓蓄↑ + P |
| 死亡乐章 | 轻 P + 重 P |
| 魔女滑音 | 跳跃中↑↓ + P |
| 交响曲 | 跳跃中轻 P + 重 P |
| 冲刺狂想曲 | 前冲刺中↓↑ + P |
| **连续技** | |
| 三角铁 | 连续输入←蓄→、←→ + 重 K、←→ + 回 3 项指令 |
| **压力攻击** | |
| 安魂曲 | ↓↓ + K |



◀可爱的小魔女居然能够召唤出如此可怕的死神来，佩服佩服！

## 千金小姐是魔女！？

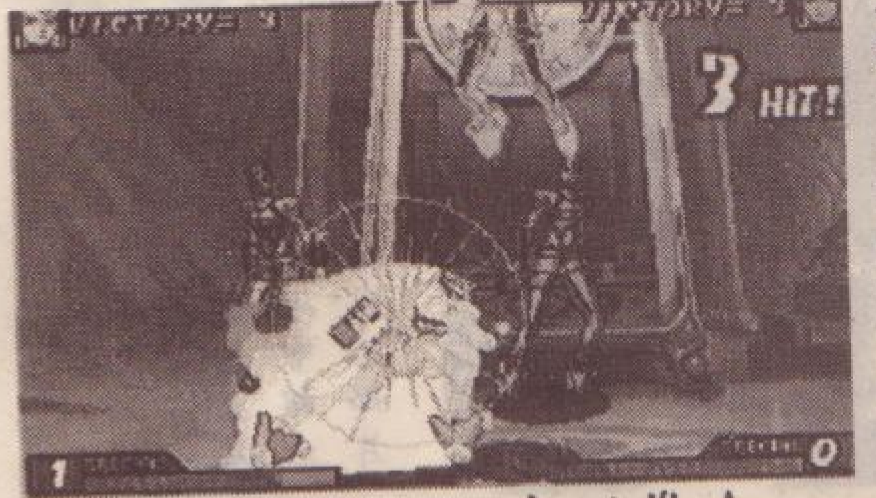
乙雾莉美

**Remi Otogiri**

是位身上流着魔女血统的良家千金，父亲是音乐家，母亲是服装设计师，是一位不好操作的角色



| 必杀技 | |
|---|---|
| 站立凝结 | ↓↘→ + P |
| 站立白金 | →↓↘ + P |
| 巨型攻击 | ↓↙← + K |
| TNT 冲锋 | 连续按 P2 次或 K2 次再松手 |
| 伤痛白金 | 跳跃中→↓↘ + P |
| 冲刺 TNT 冲锋 | 连续按 P2 次或 K2 次在前冲刺时松手 |
| **连续技** | |
| 绝对攻击 | 连续输入→蓄→ + 轻 K、←→ + 重 K、←→ + 回 3 项指令 |
| **压力攻击** | |
| 苏丽仕扩程器 | ↓↓ + K |





◀样子十分类似 CAPCOM 作品《CYBER BOTS》中的

## 热衷于使命的未来型警察

**Soils R8000**

从西元 2115 年来的未来型警察，她这次的使命是保护豪血寺以及人类，主要是使用警棒以及枪来攻击



| 必　杀　技 | |
|---|---|
| 终极喇叭筒 | ↓↘→+P或K |
| 终极公仆 | 轻K+重K |
| 终极火花 | →↓↘+P |
| 终极网 | 轻P+重P |
| 终极光线枪 | 飞起中或起立中连按P |
| 终极钻孔器 | 跳跃中↓↘→+P |
| 冲刺火花 | 前冲刺中→↓↘+P |
| 连　续　技 | |
| 终极原创连续杀人技 | 连续输入↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+骨3项指令 |
| 压　力　攻　击 | |
| 终极服务 | ↓↓+K |



▲不知道这提供吸血「终极服务」的怪物有些什么来头。

## 危险的疯狂科学家

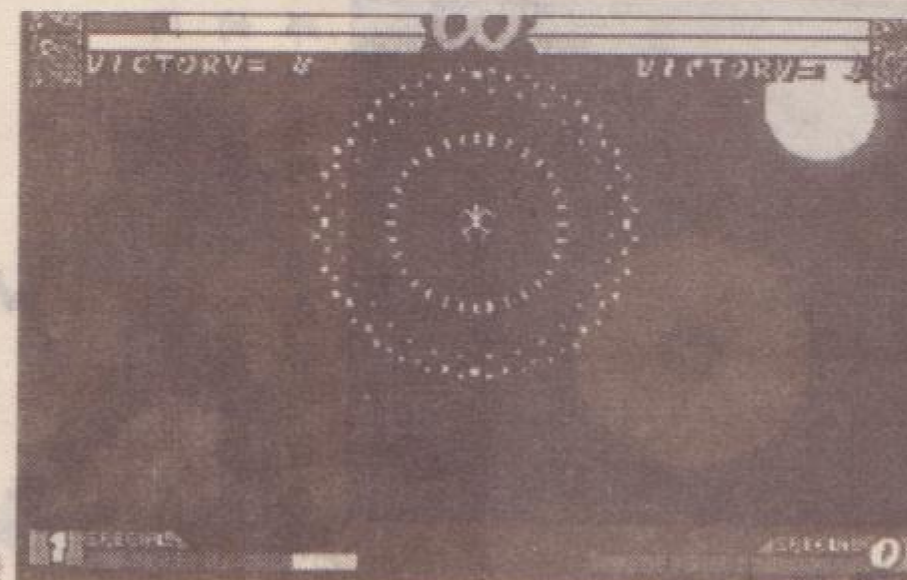
麦克斯·亚克斯·达克斯(·M·A·D)

**Max Axe Dax**

住在香港的疯狂科学家，性格反复无常且捉摸不定，只对研究有兴趣，会使用发明的武器来攻击。



| 必　杀　技 | |
|---|---|
| 春 | ↓↙←+轻P |
| 夏 | ↓↙←+重P |
| 秋 | ↓↙←+轻K |
| 冬 | ↓↙←+重K |
| 狮子头 | 轻P+重P |
| 三年杀 | ↓↘→↗+K |
| 冲刺狮子头 | 前冲刺中轻P+重P |
| 连　续　技 | |
| 天地人 | 连续输入↓↘→↗+轻P、↓↘→↗+骨3项指令 |
| 压　力　攻　击 | |
| 通天六尺玉 | ↓↓+K |



▲飞上黑暗天空，象焰火一样绽开，这，这难道就是「通天」的方法吗。

## 祭典!!祭典!!

天神桥 助六

**Tenjimbashi**

是一位喜欢祭典的正宗日本人，个性豪爽不喜欢拐弯抹角，手拿打鼓棒来攻击，其必杀技是以四季来命名。



| 必杀技 | |
|---|---|
| 束缚 | ↓↘→+P |
| 土蜘蛛之术 | 轻K+重K |
| 风仙火之术 | ↓↘→+K |
| 撤肘 | 后冲刺中轻P+重P |
| 百雷铳 | 跳跃中↓↘→+P |
| 冲刺风仙火 | 前冲刺中↓↘→+K |
| 连续技 | |
| 连击灰尘之术 | 连续输入↓↙←+轻P、↓↙←+重P、↓↙←+骨3项指令 |
| 压力攻击 | |
| 十文字霞崩 | ↓↓+K |



▲忍者一通冲杀后那片刻的静寂和敌手中招后鲜血迸发而出的情景还历历在目吧…

## 地道的东瀛忍术狂人

雪上火澄

**Hizumi Yukinoue**

由于父亲是个忍者，所以自幼便接受忍者的修行。喜欢研究忍术以及收集电玩及山珍海味。



| 必　杀　技 | |
|---|---|
| 推诿讹诈 | ↓↘→+P |
| 进退两难 | →↓↘+P |
| 反向水果盘 | 轻P+重+P |
| 煽动冲 | ↓↘→+K |
| 冲刺进退两难 | 前冲刺中→↓↘+P |
| 连　续　技 | |
| 三位一体 | 连续输入↓↙←+轻P、↓↙←+重P、↓↘←+骨3项指令 |
| 压　力　攻　击 | |
| 扑克风暴 | ↓↓+K |



▲老人家要是参加赌神大赛的话，得不了第一也能用大扑克牌获胜。

## 将赌博视为生命的老人

法尔可

**Falco**

是一位赌徒，精通扑克牌、骰子以及麻将，平常时看起来一副心不在焉的样子，但战斗时反而格外认真。

# 关底(BOSS)简单亮相










形象过于阴柔，怀疑他与“铁球”是同性恋，看看他的结局与“铁球”类似于婚礼的场面，着实让人恶心。“压力攻击”也是让“老公”出马，挥舞铁球狂敲一阵。

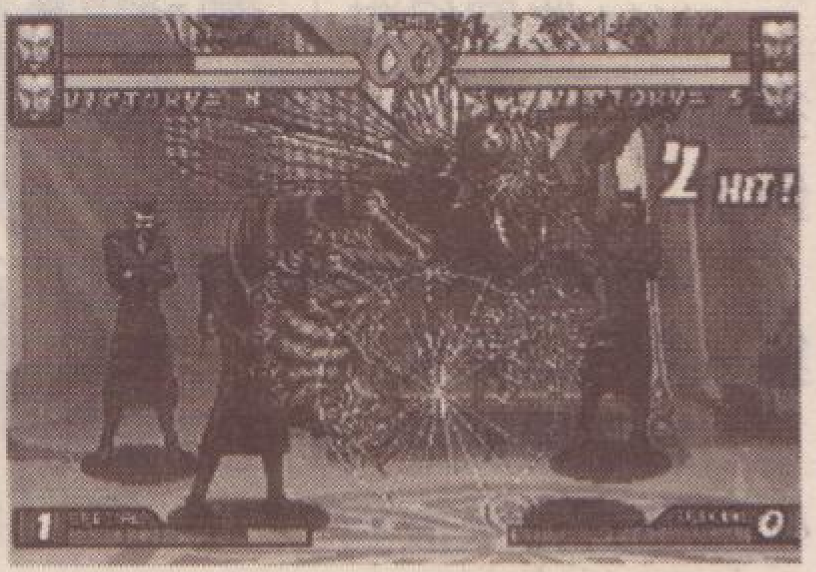
这位外表冷酷至极的大佬确实不凡，腿技之华丽程度比起金家藩来也毫不逊色。“压力攻击”是连续向对手射出致命的**三枪**(咦，内衣品牌?)。

哇，“D”是否是“DEVIL”的缩写呢？恶魔版的他的确够“魔”够“恶”！每一招式全有妖魔鬼怪助阵。“压力攻击”则是一只硕大的苍蝇向你袭来，病菌大传染。










***大家都爆机了吧，ENDING 后的“OMAKE”中是否让你感到十分过瘾呢？其中丰富多彩的画面定让你乐不思蜀，尤其你是个“豪血寺”FANS 的话，小心乐疯了您的啊！！！***


收卡·售卡·换卡·换盘·邮卡

## 北京金文丰游戏软件中心

### 愿全国的电玩友，人人拥有 GAME 文化衫！

为丰富全国的电玩友暑期生活，GAME 文化衫，上有“我是全国电玩友会会员”及“北京金文丰游戏软件中心”等醒目字样与精美的游戏图案，尤显其特有的纪念意义和文化之精神！会员只要凭自己的编号邮购即可，每件 39 元(并免费附赠《全国电玩友通讯录》；没入会的玩友每件 58 元(即已入会并赠《全国电玩友通讯录》)。
此《录》只随此衫赠送，近期内不另行寄送。
本市人民大学对面的巨前服装城及我中心各门市有售。

**小霸王等普通游戏机用 FC 卡(可交换)单位：元(以下卡价已含邮费)**

| | 卡名 | 全新卡价 | 会员卡价 | 卡名 | 全新卡价 | 会员卡价 | 卡名 | 全新卡价 | 会员卡价 | 卡名 | 全新卡价 | 会员卡价 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 全中文卡 | 地道战 | 130 | 118 | 上海大亨 | 120 | 108 | 萨尔达传说 | 73 | 68 | 战国群雄传 | 130 | 118 |
| | 封神榜 | 100 | 95 | 三国志Ⅲ | 130 | 118 | 超魔兽大战 | 130 | 118 | 第二次机械人大战 | 110 | 100 |
| | 水浒传 | 120 | 105 | 太空战士 1 | 130 | 118 | 魔神英雄传 | 130 | 118 | 第三次机械人大战 | 130 | 118 |
| | 争霸世纪 | 120 | 106 | 光明之神 | 130 | 118 | 林则徐禁烟 | 130 | 118 | 重装机兵(机甲战士) | 90 | 85 |
| | 圣火列传 | 68 | 60 | 半熟英雄 | 130 | 118 | 神秘金三角 | 118 | 100 | 光明与黑暗(夺宝小英豪) | 118 | 100 |
| | 三十六计 | 130 | 118 | 外星战士 | 120 | 108 | 吞食天地 I | 130 | 118 | 吞食天地Ⅱ(诸葛孔明传—吞食天地Ⅱ) | 100 | 98 |
| | 荆轲新传 | 70 | 65 | 外星战士 Ⅱ | 130 | 118 | 基督山恩仇记 | 130 | 118 | 赌神 4 合 1(含玛莉医生＋导弹坦克＋弹珠台) | 78 | 70 |
| 日文卡 | 拿破仑 | 170 | 160 | 铁拳对钢拳 | 130 | 118 | 勇者斗恶龙 I | 80 | 75 | 火炎之纹章外传(圣火徽章) | 90 | 83 |
| | 不如归 | 108 | 100 | 魔神英雄传 | 75 | 68 | 勇者斗恶龙 Ⅱ | 95 | 88 | 圣火徽章 Ⅱ 帝国争霸战 | 120 | 118 |
| | 水浒传 | 128 | 108 | 萨尔达传说 | 98 | 88 | 勇者斗恶龙 Ⅲ | 95 | 88 | 成吉思汉(元朝秘史、仓狼与白鹿) | 85 | 78 |
| | 世纪大战 | 148 | 125 | 里见八犬传 | 128 | 108 | 勇者斗恶龙 Ⅳ | 95 | 88 | 吞食天地 I | 85 | 78 |
| | 产业大亨(原) | 198 | 188 | 太空战士 I | 90 | 77 | 机动战士外传 Ⅲ | 168 | 148 | 吞食天地 Ⅱ | 100 | 89 |
| | 半熟英雄 | 65 | 58 | 太空战士 Ⅱ | 85 | 78 | 光荣三国志(三国Ⅴ) | 80 | 75 | 第四次机器人大战 | 140 | 135 |
| | 帝国战记 | 120 | 102 | 太空战士 Ⅲ | 120 | 115 | 三国志Ⅱ—霸王的大陆 | 85 | 78 | 皇室血脉(原) | 208 | 195 |
| | 冒险之书 | 158 | 128 | 太空战士 I ＋ Ⅱ | 140 | 125 | 三国志Ⅱ—中原之霸者 | 65 | 58 | 龙珠 4 合 1★ | 168 | 160 |
| | SD 机动战士 | 118 | 105 | 蝙蝠战士 Ⅱ | 123 | 108 | | | | 银狮子传说—埃及之行 | 158 | 145 |
| 非文字卡 | 天使之翼 Ⅱ | 88 | 75 | 阿拉丁＋狮王 | 78 | 70 | 热血 4 合 1(热血;物语＋足球Ⅱ＋行进曲Ⅱ) | 70 | 60 | 足球 6 合 1(天使之翼＋足球＋足球Ⅱ＋足球Ⅴ＋热血足球＋力量足球) | 78 | 70 |
| | 智慧大全 12 合 1 | 65 | 58 | 64 合 1 经典节目 | 88 | 78 | 超级玛莉 3＋96FIFA＋蝙蝠侠 3(3 合 1) | 108 | 98 | 真传魂＋阿拉丁＋天使之翼Ⅱ＋大力水手Ⅱ＋FC 原人(5 合 1) | 118 | 108 |
| | 热血 8 合 1 | 98 | 88 | 球类专辑 11 合 1 | 80 | 70 | | | | | | |

**任天堂手掌机用 GB 卡(可交换)价目表(已含邮费)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 超强全文卡 8 合 1 | 中文三国志＋吞食天地＋第二次机械人大战＋邪神复活 3＋隐忍传说＋魔法骑士 2＋信长野望＋大决战 | 150 | 145 |
| 超强文卡 14 合 1 | 金刚 2＋玛利 2＋J 联盟 95＋女神 2＋中文三国＋信长野望＋吞食天地＋大决战＋隐忍者 5＋邪神复活＋魔法阵＋机械人大战 2＋GB 长郎＋圣剑传说 | 170 | 165 |
| 超强文卡 15 合 1 | 金刚 2＋95 格斗王＋银河战士 2＋沙加 2＋雷光战士 2＋斗人魔镜＋鬼神降临(1＋2)＋王国物语＋SD 战国 2＋家庭战争＋沙特＋阿雷沙 3＋圣斗士 | 190 | 185 |
| 口袋 15 合 1 | 口袋魔鬼＋95 格斗王＋幽白 4＋超斗士激传＋蜡笔小新 5＋麻雀役满…… | 150 | 145 |
| 文卡 8 合 1 | 魔法骑士 2＋沙加 3＋信长野望＋大决战＋卡比之星＋大金刚＋隐忍者＋BIG 足球 | 140 | 135 |
| 文卡 7 合 1 | 隐忍者 5＋圣斗士＋三国志＋吞食天地＋大金刚＋J 联盟＋篮球飞人 | 140 | 135 |
| 超强格斗 10 合 1 | 斩红郎＋幽白(2＋4)＋世界英雄 2＋95 格斗王＋街霸 2＋饿狼 2＋蜡笔 4＋美少女战士＋激龟 3 | 180 | 175 |
| 单卡 | 口袋魔鬼 88 80 侍魂，95 格斗王，街霸 2，斗神传，饿狼传说 2，金牌玛莉 2，NBA 篮球，魂斗罗，鸟人战队 2，斩红郎 | 70 | 65 |
| | 天使之翼 J，第二次机械人大战，悟空激斗传，玛莉 3(A·RPG)，吞食天地，玩具总动员，风中奇缘，96NBA，蚯蚓战士，96FIFA，狮子王，阿拉丁，沙漠风暴，GB 原人，真实谎言，F—15 战斗机，七喜，法拉力赛车，洛克人 5 | 80 | 70 |
| 周边设备 | 摇柄 25 20　皮套 30 25　电源 28 22　放大镜 35 30　对打线 | 30 | 25 |

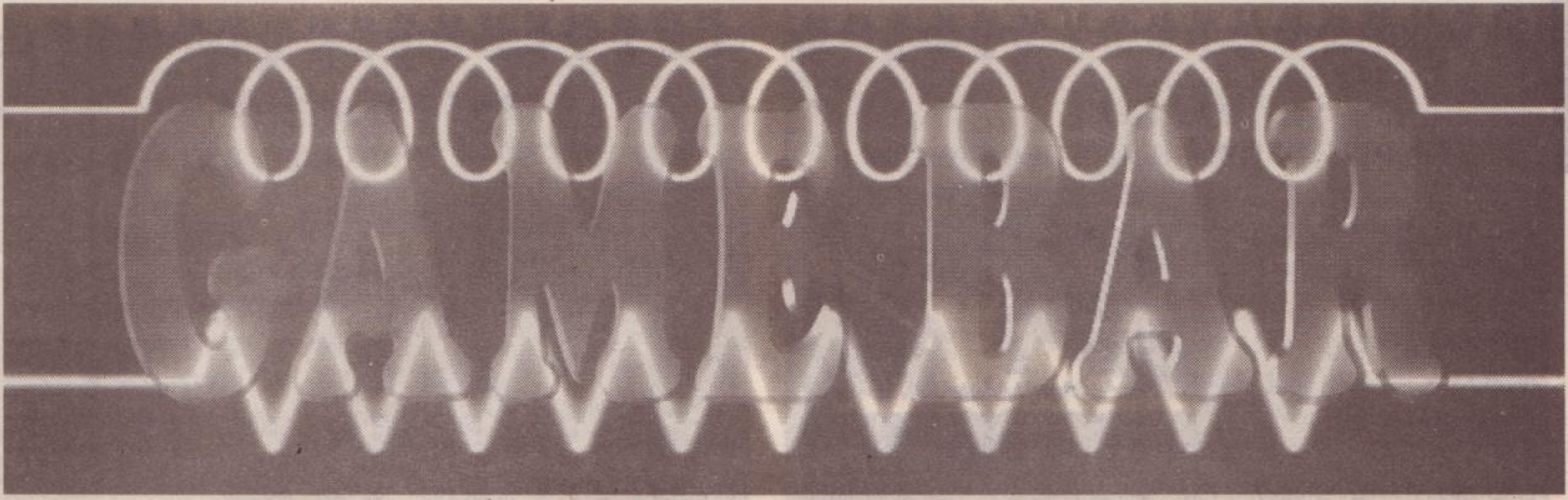
**尚未与我中心建立供货关系的游戏供应商，请速联系！**

我中心以求信誉、发货及时(款到发货)为外地玩友邮卡服务，所供游戏卡质量上乘、趣味性强，均附电池、攻略书(有★的除外)；一旦有质量问题，凭《信誉卡》一个月内调换；一律免收平邮费，若需快件另加 20 元、特快另加 25 元。会员卡价只供持有《全国电玩友会员特惠卡》者享受(勿忘：汇款单填写好您的会员编号！)。为了准确快捷的为您服务，来信一定附填写好、贴好邮票的回邮信封及 1 元钱。

**来信或汇款请寄：北京海淀果子市 26 号　陈伯锋(收)　邮编：100080　门市电话：62541155 转 2100**

**邮卡热线：(010)62640803　门市地址：332 路公汽海淀站下车，图书城北门东面(新华书店对面)即是。**





## 胜利足球'97(V GOAL '97)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD－ROM



"GOAL——!"酷爱足球的玩家,是绝对不能错过这个"V GOAL '97"的!

看上去,游戏的系统与"96胜利足球"非常相似,但实质上已经有了很大变化:人物的对抗能力增强了,不再象前作那样一碰即倒,弱不禁风;一些小动作也有了增加,如颠球过人等。守门员的扑救力和失误概率都有了改进,头球射门和凌空射门变得更加容易了,等等。所有的这一切,都使游戏变得更具可看性和趣味性。新引入的队员状态系统,则真实地反应了比赛时的实际情况,如何根据队员的状态来及时调整战术与队形,还要玩家费一些脑子才行。

笔者最为欣赏的,是电脑的对战能力大大加强。对手会根据场上的实际情况自动调整战术,而不再象从前那样总是傻呼呼的了。HARDEST模式非常刺激,现场解说员增加到三名,与场面配合也比前作改进了许多。

在三维足球游戏中,"V GOAL"系列是笔者所知最早采用"MOTION CAPTURE"技术来制作真实动作的——甚至比"FIFA97"或"EURO CUP96"还要早1年多,也是第一个可以向任何方向(包括无人地区)自由传球的足球游戏,使得一些真正的足球战术(如传身后等)可以在游戏中实施出来,效果相当不错。世嘉在体育游戏方面多年的经验,使其在把握足球游戏的"球感"方面相当出色,胜过其他公司一筹(包括EA及KONAMI)。

"V GOAL"系列所不足的,在于场地过少,人物也稍显粗糙。在这方面,N64的"实况足球"更好一些。"V GOAL '97"的结尾也太仓促简单,有点虎头蛇尾。

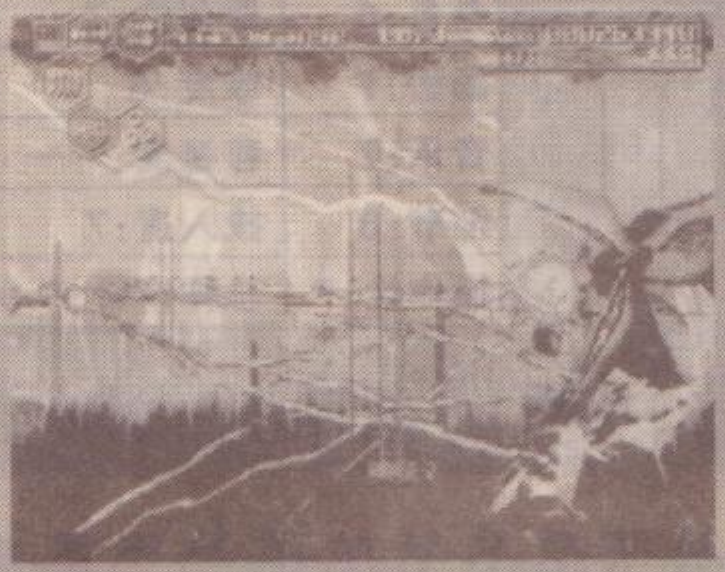
——KEN

| | |
|---|---|
| 角色:6 | 原创性:4 |
| 画面:9 | 难度:7 |
| 音乐:9 | 移植度:—— |
| 情节:—— | 投入度:10 |
| 操作性:9 | 总体评价:7.7 |

**GO!GO!GOOOOOOAL——!**

## 超时空要塞/爱·还记得吗?(MACROSS/愛·おぼえていますか)

机种 SS 厂商 BANDAI 类型 STG 媒体 CD－ROM×2



已经是多年以前的东西了,但是当看到"太空堡垒"(超时空要塞)那熟悉的动画时,那种感觉又重新回到了心头。明美、一条、莉莎……这些都是笔者已怀念多年的朋友,能够再次看到她们,真好。

"MACROSS"系列,一直是万岱比较喜欢炒的一种"冷饭",虽然差不多各机种都出过这个游戏,但是好象只有现在SS版的感觉比较好些。动画方面,基本上是剧场版"超时空要塞"的直接"扫描",加上少部分重新创作的CG和静止画面,其清晰度令人吃惊,而且与故事进程配合得丝丝入扣,感觉不错。

不过游戏方面就比较差一些(事实上这类游戏都是动画强、游戏弱的),形式上和"机动战士高达"一样,是可以向画面内部和外部做攻击的二维横版射击游戏,问题是主机的尺寸大得惊人,使人有非常笨拙的感觉;而且虽然可以变形,但却根本没有这个必要;导弹则从锁定到击中敌机,要飞上很长的一段时间,常常使对手溜之大吉……游戏的难度也大成问题——几乎没有什么难度,好象完全是为了动画之间的衔接,才作了这么几个版面似的。然而凭心而论,这已经是笔者所看到的游戏性最好的一个"MACROSS"了,对于这种纯粹是为了回忆往事而作的游戏,有时也不可过于挑剔。

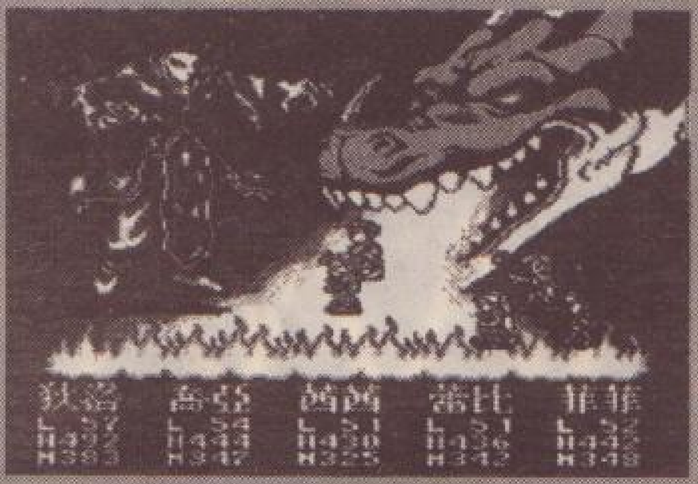
——KEN

| | |
|---|---|
| 角色:9 | 原创性:7 |
| 画面:8 | 难度:6 |
| 音乐:7 | 移植度:—— |
| 情节:8 | 投入度:7 |
| 操作性:7 | 总体评价:7.4 |

**一款居然做了两张光盘的射击游戏!**

## 亚瑟传说

**机种 MD 厂商 川普科技 类型 RPG 容量 16M**



因为是国产游戏，所以评分的时候就有些偏心，这是自然的。国内的电子游戏软件制作，可以说是从 FC 上开始起步，在 MD 上进一步发展的。由于机能的进一步提高，以及 MD 国内用户的普及，国产 MD 游戏确实还有很大的市场，希望能够把这一点继续保持下去。

《亚瑟传说》大概是第一个完全由国人自己制作的 MD 中文版 RPG 游戏了(汉化的如"三国志"等不算)，后来当然又出了不少，但是这是第一个，所以有特别的价值和地位。

游戏的基本战斗系统采用以角色的阵型、速度和行走步数来决定攻击顺序，使得这款 RPG 中融入了一些 SLG 的要素。但它的遇敌机率太高，却是非常烦人的一件事。另外，最终 BOSS 实在是太强了，他的一只手就够主角们招呼半个钟头的……

在"亚瑟传说"之后，又有人把"最终幻想"搬上了 MD，这大概是史克威尔所没有想到的吧？不过这至少完成了日人的未竟事业，对国内 MD 玩家来说实是一大乐事。

——真宫寺、王冬

| | |
|---|---|
| 角色:6 | 原创性:7 |
| 画面:7 | 难度:6 |
| 音乐:7 | 移植度:—— |
| 情节:8 | 投入度:7 |
| 操作性:7 | 总体评价:6.9 |

**充满台湾幽默风格的全中文 RPG！**

## '97 FIFA 足球

**机种 MD 厂商 EA SPORTS 类型 SPG 容量 16M**



尽管在美国和日本，MD 都已经是凋零的黄花，但是瘦死的骆驼也不小，几千万的用户摆在那儿，只要有好题裁，软件公司仍然有钱赚。所以每年 EA 公司总也不忘推出新的"FIFA 足球"和"NBA LIVE"，就是这个道理。

尽管"FIFA 足球"年年进化，但是说老实话，以 MD 的那种机能是不可能象奔腾或者 SS 或者 PS 那样，变成多边形游戏的。所以 FIFA 年年出，却总是换汤不换药，这也是可以理解的。

年年重复的老面孔，自然新鲜感就少了许多。唯一有较大变化的，是各队的选手名单：转会频繁，俱乐部队的血液也时常要换新的。但是中国国家队的成员，却总是似是而非，未免让人有点失望。

系统方面没有变化，依旧是以俱乐部赛制＋世界杯赛的模式，观众的呐喊声同 3 年前没有什么区别，看来他们对 MD 的兴趣也不大了。但是不管怎么说，这总算是一个可以一玩的 MD 版足球游戏，比起另一个所谓的"实况足球"要好得多了。

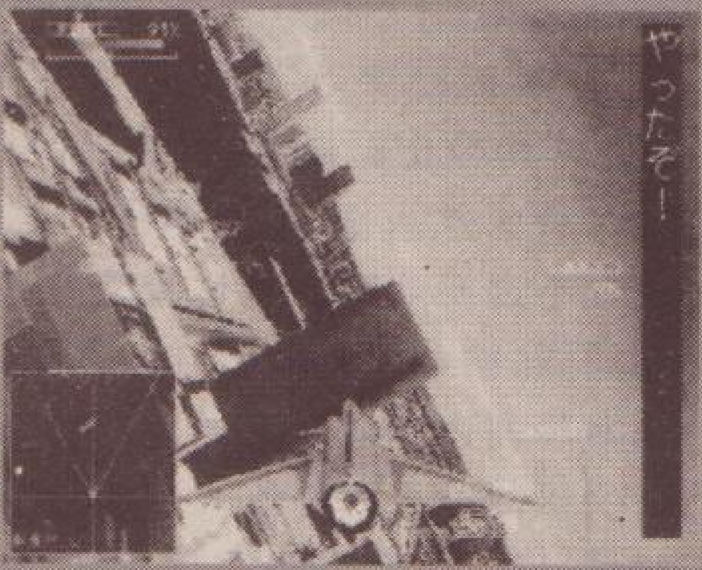
——KEN

| | |
|---|---|
| 角色:8 | 原创性:7 |
| 画面:7 | 难度:9 |
| 音乐:7 | 移植度:—— |
| 情节:—— | 投入度:7 |
| 操作性:7 | 总体评价:7.4 |

**虽然射门的力量挺大，但怎么老踢不进去呢？**

## 王牌空战 2(ACE COMBAT 2)

**机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM**




"ACE COMBAT"系列，是目前家用游戏中最出色的空中格斗游戏。从 SS 到 N64，还没有哪一个节目有超过它的表现。即使是被传说得神乎其神的电脑游戏"F14"等，也完全不能与之比拟。

在 2 代中，由于淋漓尽致地发挥了 PS 的三维机能，即时处理的 CG 画面质量相当高。操作性非常出色，具有难以言状的爽快感。尤其是在峡谷中穿梭追击的场面，至今仍然萦绕在笔者心头久久不能忘怀。其他场景如俯冲攻击敌方地面基地等等，也令人回味无穷。

难度方面，"ACE COMBAT 2"也做了一些调整，比起 1 代来更加容易上手。飞机的实体感和重量感得到了进一步的加强，不再象 1 代那样有塑料模型的感觉。

比较可惜的是，2 代不能再进行一对一的空中格斗，令人有点遗憾。

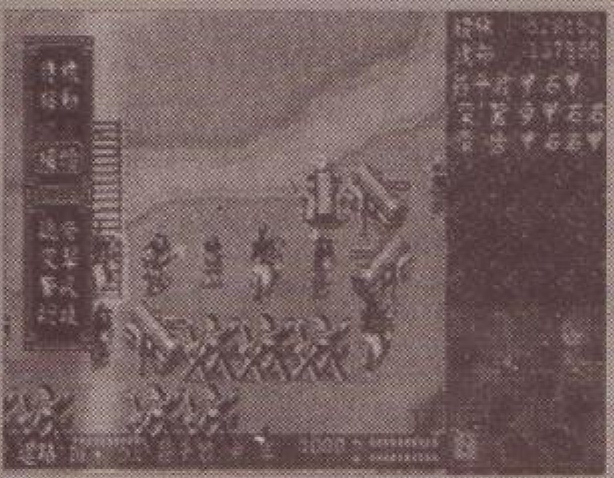
——真宫寺

| | |
|---|---|
| 角色:9 | 原创性:9 |
| 画面:8 | 难度:8 |
| 音乐:7 | 移植度:—— |
| 情节:8 | 投入度:10 |
| 操作性:9 | 总体评价:8.5 |

**驾驶心爱的战机，去摧毁那些目标吧！**

## 秦始皇帝(THE FIRST EMPEROR)

**机种 PS 厂商 香格里拉 类型 SLG 媒体 CD－ROM**



记得曾经有玩家建议过制作一个有关秦始皇统一天下的游戏。也不知道是不是剽窃了这位读者的想法，反正秦始皇帝终于在 PS 上登场了。

不清楚制作公司的背景(香格里拉，难道是酒店？)，但是很显然，这是一家国内的软件制作公司的作品——至少是中国台湾的公司。日本方面只是做了非常简单的"日化"便推出了，所以玩家可以看懂所有的指令，甚至可以聆听到上海著名播音员郭冰先生的历史介绍。原汁原味，感觉一下子便好了起来。

游戏的模式有点象是 MD 版的"太平记"，但是却采用了目前最为流行的即时作战系统。地域广阔，有时就难以顾及两头，而且除了作战之外，内政、外交方面也是即时进行的。对玩家来说一旦上了手便不能有丝毫的犹豫，这个游戏是有点难度的。

游戏的细节方面处理得不错，很难想象这是一个新公司的处女作。唯一不足的地方是画面，人物太大，而且粗糙。但是采用墨线单色绘制的过场画面又韵味十足，颇有历史的深重感。

——KEN

| | |
|---|---|
| 角色:7 | 原创性:8 |
| 画面:7 | 难度:7 |
| 音乐:7 | 移植度:—— |
| 情节:—— | 投入度:8 |
| 操作性:7 | 总体评价:7.3 |

## TOBAL 2

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



"TOBAL 2"和"TOBAL No.1"就好比是"VF1"与"VF3"，两者是完全不能比拟的。

本来以为，象"魂之利刃"这样的画面，已经算是PS的顶级作品了，但是看到"TOBAL 2"之后，方知道天外有天、山外有山，史克威尔在CG上的造诣确实令人叹为观止。

就目前笔者看到的节目而言，"TOBAL 2"的画面一点也不逊色于N64的游戏，而且在华丽程度上似乎更好一些。对游戏系统作了调整之后，看来史克威尔已经找到了一些格斗游戏的感觉，与上代相比是天壤之别。

除了令人眼花缭乱的大技之外，最让人投入的就是特有的"QUEST"模式。所遇到的敌人在战胜后都可以收服下来，并在以后的对战后选用(据说可以选用的人物有200个，当然笔者手上现在有的也就几十个)。这种吸收了RPG部分要素后的新系统，看来颇有必要继续发展，也许今后将成为一种全新的游戏类型。

"TOBAL 2"的主要问题还是在严密性方面——不是严密性不好，而是过于严密。游戏就是游戏，有时正是由于一些严密之中的不严密，才使游戏变得更有趣好玩，"VF"系列在这一点上就做得比较好一些。希望在"TOBAL 3"中可以看到新的改进。

| | |
|---|---|
| 角色:8 | 原创性:9 |
| 画面:10 | 难度:9 |
| 音乐:8 | 移植度: |
| 情节:8 | 投入度:9 |
| 操作性:9 | 总体评价:8.1 |

——SONIC

## D—XHIRD

机种 SS 厂商 TAKARA 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



TAKARA这个公司，在笔者的印象中，除了在MD上比较成功地移植过"饿狼传说"等几个SNK的作品外，就几乎没有推出过什么能够让人看得上眼的东西。它在PS和SS上的"斗神传"系列，更是让不少对战游戏的专家笑掉大牙。至少从笔者的角度来看，它所制作的对战游戏，在感觉方面是完全不对的：既没有"魂之利刃"那种爽快感，又没有"VR战士"那种严密性。除了画面不错之外别无可取之处。

这个"D—XHIRD"不但延续了TAKARA的一贯风格，而且是"魂之利刃"拙劣的"克隆"作品。场景似曾相识，人物似是而非，然而一旦玩起来，便立刻发现其中招判断、连续技等等根本就不知道是参照什么制订的，游戏性之差令人不敢恭维。

话说回来，游戏里的画面还是不错的，光源处理、立体背景也有模有样，而且贴图技术不错，绝少出现画面缺损的情况，几乎已经可与PS版的"斗神传2"相比，堪称土星目前画面最好的三维对战游戏(游戏性最差)。

事实上，春季与夏季之间的过渡时期，一直是游戏的淡季——现在就是这么一种情况。所以，要找到几个出类拔萃的新作，也真是有点难为人了。

| | |
|---|---|
| 角色:7 | 原创性:5 |
| 画面:8 | 难度:6 |
| 音乐:6 | 移植度:—— |
| 情节:5 | 投入度:6 |
| 操作性:7 | 总体评价:6.3 |

——真宫寺

## 魂斗罗·战争遗产(CONTRA·LEGACY OF WAR)

机种 SS 厂商 KONAMI 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



千盼万盼，到底在SS上见到了这个传说已久的立体魂斗罗。即使不戴偏振眼镜，画面的立体感已是相当不错，若有机会找一副偏振眼镜戴上，再把游戏开至"立体"模式，那简直就是出类拔萃了！KONAMI的这一尝试看来是成功的。真希望以后还能有这样的立体游戏出现。

这个SS版的魂斗罗，画面上与PS版几乎没有什么差别。可能是由于手柄的关系，感觉上SS版操作性更好一些。但是，由于把原来侧视点的二维射击游戏，变化成了俯视而且有空间立体感的射击游戏，一下子难以适应过来。

视点改变之后，有一些动作如"趴下"等，就不能象以前那样用方向键便能够简单做出来，必须要另外设置一个键。加上已有的"射击"、"跳跃"、"武器交换"等键，真是让人手忙脚乱。危险紧张的时候更是常常出错，莫名其妙地丧命。

游戏的难度对于初入门者来说是太高了，"CONTINUE"太少而且没用，人物造型也很难看。没有了原作的爽快感后，"魂斗罗"已经有点变味了。

| | |
|---|---|
| 角色:7 | 原创性:8 |
| 画面:9 | 难度:8 |
| 音乐:8 | 移植度:—— |
| 情节:7 | 投入度:7 |
| 操作性:9 | 总体评价:7.9 |

——KEN

## 街霸 ZERO 2(STREET FIGHTER ZERO 2)

机种 SFC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 容量 32M



自从次世代游戏独领风骚、N64开始出击之后，超任已经逐渐为人所遗忘了。这个"街霸ZERO 2"的推出，正是为了唤起人们的回忆，试图象当初移植"STREET FIGHTER"那样，使超任再次成为被玩家所关注的名字。

不能说任天堂这样做获得了成功，但是至少它没有失败。无论是画面、音乐，还是操作性、连续技，SFC版的"SFZ 2"都丝毫不差。如果不是有SS和PS在前，它绝对是会再次引起一场"超任旋风"的。尽管是在一个已经没落的机种上开发游戏，CAPCOM的态度仍然是非常认真的，这点非常值得称道。

当然，和几乎完美无缺的SS版相比，SFC版"SFZ 2"在动作的连贯性、画面的清晰度方面是有所不足的，而且少部分动作有删减。此外超任的手柄也不是非常适合玩格斗游戏，从而在另一方面影响了游戏性。但无论怎样，这都是一个值得超任用户珍藏的游戏，在16位元主机上，这样的游戏已经难以看见了。

| | |
|---|---|
| 角色:8 | 原创性:8 |
| 画面:8 | 难度:8 |
| 音乐:7 | 移植度:8 |
| 情节:8 | 投入度:9 |
| 操作性:9 | 总体评价:8.1 |

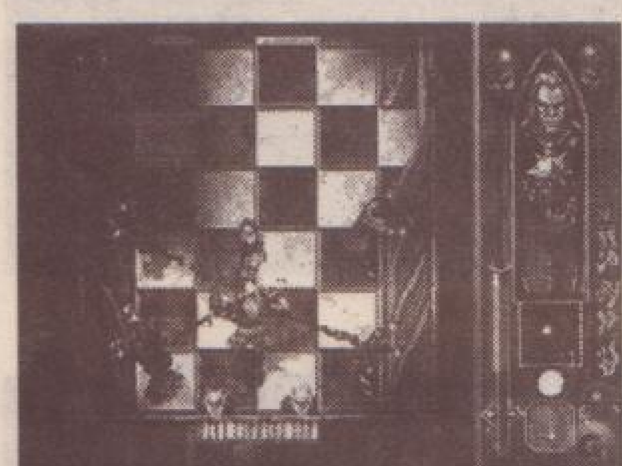
——KEN

# 夏

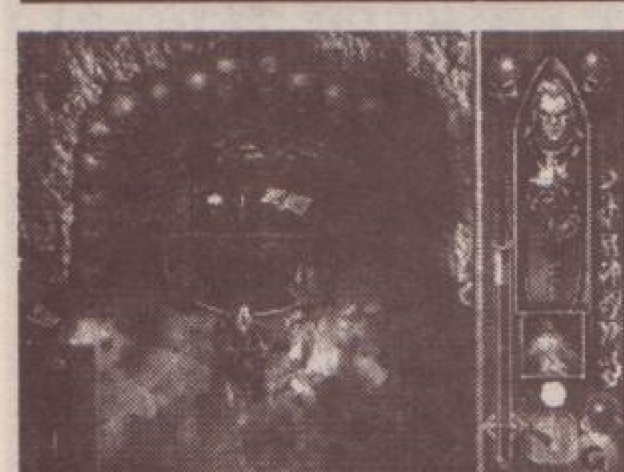
**夏**:夏季,阴历四月至六月
**SUMMER**:( = June,July,and August)
なつ:夏,夏天,夏季

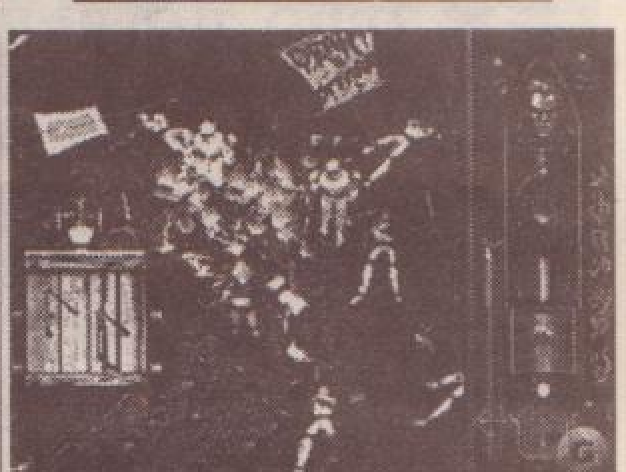
天气真是热得不象话了，都大半夜了，还是热得满身是汗。刚刚从生日 Party 回来(又老了一岁，唉)，本想倒头就睡的，猛然间想起稿子还没有写，而第二天就要交稿了。真烦，用冷水洗把脸，打开电脑开始“创作”吧！

《Blood Omen》是 Crystal Dynamics 公司已经在 PS 上发行了的一个动作 RPG，现在终于移植到 PC 上了。玩家控制的主角 Kain 生前是一名鲁莽的贵族，在被谋杀后变成了一名吸血鬼。在游戏他必需用剑，用魔法与恶鬼们战斗，还要靠吸血来补充自己的生命。游戏不仅有昼夜的变化，还



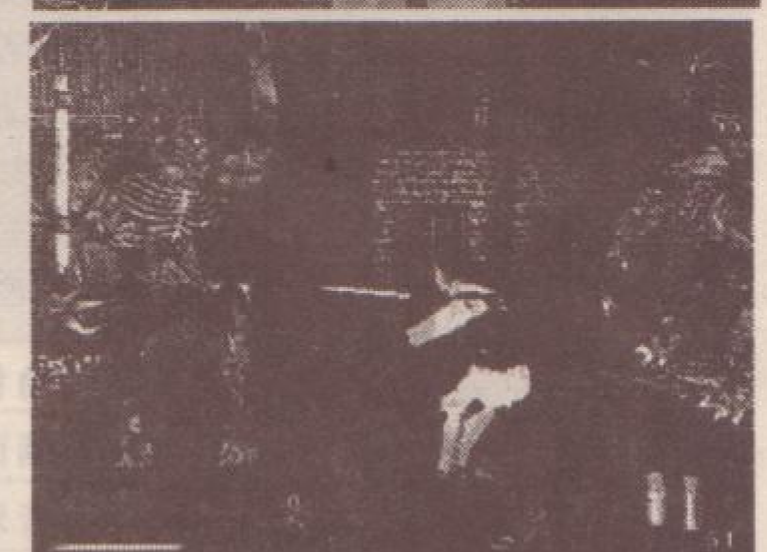






有打雷下雨等天气的变化，不过比较奇怪的是该游戏中的吸血鬼竟然是可以在光天化日之下在城里逛来逛去的，大概是新品种的吸血鬼已经不再畏惧阳光了吧。在游戏中，只要是有血液的生物，都可以先用剑砍伤后大吸其血，以补充生命。目前的试玩版里还没有加入变身的能力，但在正式版中 Kain 则可以变身成饿狼、吸血蝠和迷雾，而且还有大量的武器以及魔法可以使用。游戏除了有动作游戏的成分，还有不少冒险成分，玩家会在冒险中遇到各种各样的谜题。也许是因为游戏形式的限制，该游戏没能支持多人游戏，否则以其剧情及效果来看，应该不亚于《Diablo》



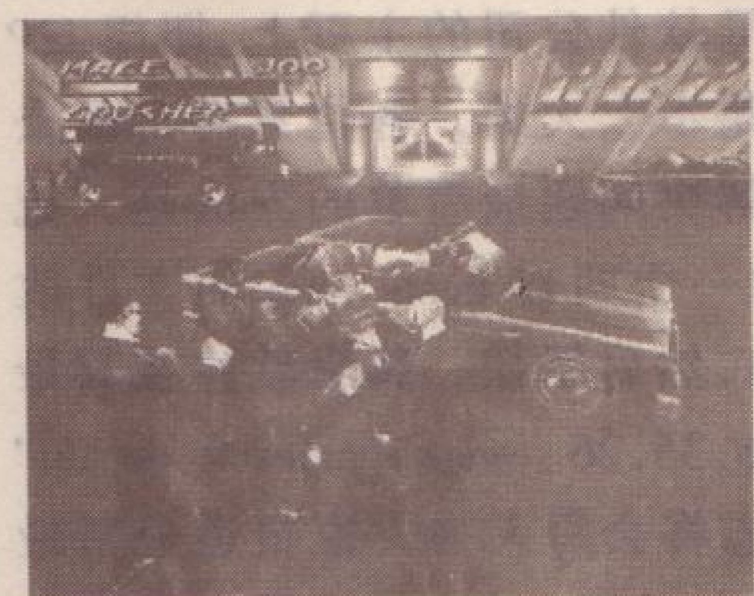


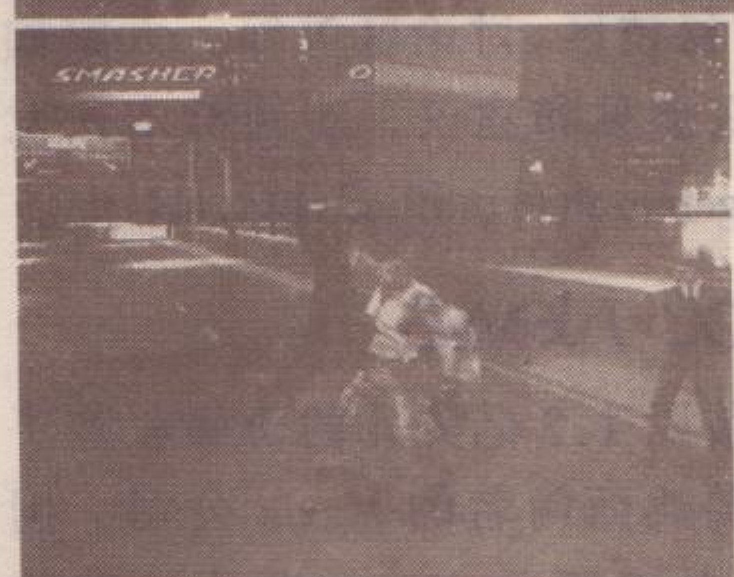


Activision 也有一个 3D 动作冒险游戏正在开发中，这就是由 Kalisto 制作的《Nightmare Creatures》(《噩梦生物》，简称《NC》)。《NC》的故事发生在 1834 年的伦敦，由于一些人使用了邪恶的膜拜仪式，使许多本属于黑暗的邪恶生物出现了。玩家扮演的是一名叫做 Nadia 的女性祭司，任务就是除去这些恶魔。《NC》使用的是 Kalisto 自己的全新 3D 引擎，具有动态光源、透明、平滑等特点。所有的人物、怪物以及迷宫都是纯 3D 的。而且这次的战斗别具特色，因为这种新的引擎允许玩家砍掉怪物的头、胳膊和腿，让玩家用自己的方法去惩治这些坏东西。由于《古墓丽影》的出现，使这种 3D 动作冒险游戏大为流行，一大批同类游戏应运而生，象《Deathtrap Dungeon》、《Ninja》(Eidos 为土星开发的游戏)、《NC》等，这到也为游戏制作厂商打开了一片新天地，省得做来做去都是 Doom too、Quake like 的。《NC》这款游戏预计在今年第四季度上市。



Eidos 目前真是如日中天，火爆异常。除了正在大家已经知道的《古墓丽影 2》和《统治地球》，还有一个就是新近发表的《Fighting Force》。这是一个将传统的横版过关游戏与 3D 格斗游戏相结合的新形态 3D 动作游戏，或者简单的说就是一个《格斗三人组》+《VR 战士》的游戏，拥有土星的朋友可能玩过《Dynamite 刑事》，《FightingForce》就是这样一个游戏。目前对于该游戏的介绍还只限于只张图片而已，不过可以看出主角可能有四位，其中除了有两名漂亮的女孩，还一位是传统的大汉形象以及一名典型的硬派小生。该游戏将于近期内公布详细情况。



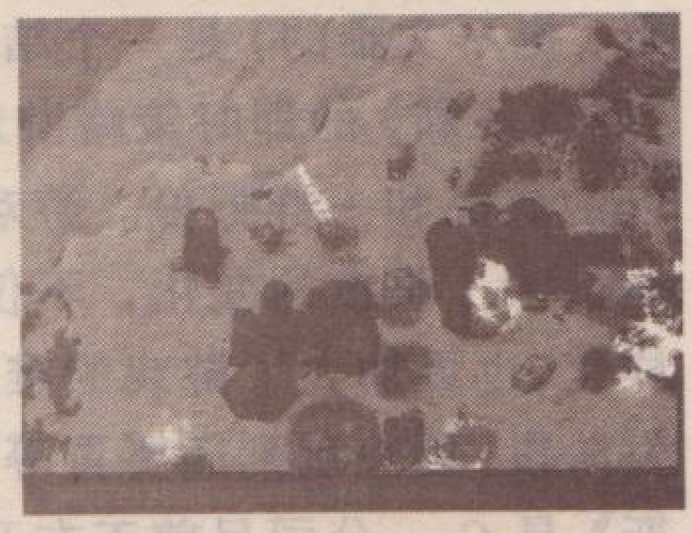


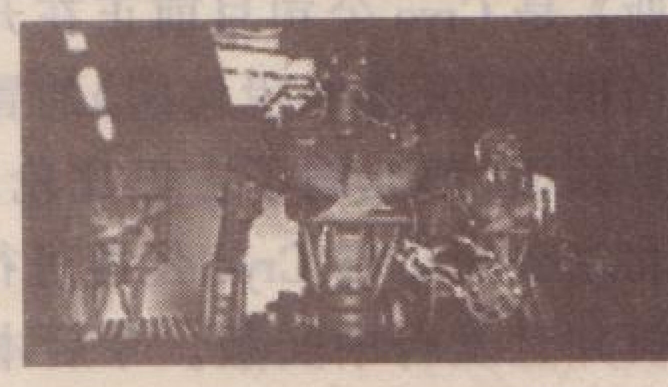

来看看德国游戏软件公司制作的即时战略游戏吧。《地球 2140》的故事背景定在 2140 年，当时由于多次的世界大战，地球上只剩下文明联合国与欧亚王朝两大势力。文明联合国的人们整天过的是懒惰堕落的生活，他们把所有的工作都交给被称为“黑色科技”的机器人去作，甚至采用用计算机随机选举制度。欧亚王朝又被称为可汗王朝。在 34 世“勇士可汗”时期，为了解决战争产生的环境问题，开始生化改造运动。到了 37 世“挑战者可汗”时期，改造运动已经基本完成，人口问题已经基本得到解决。但是自然资源是有限的，两大势力之间开始不断发生冲突，从而引发了最后一次世界大战，胜者将获得地球上所有的资源以及地球的最终控制权。游戏基本属于《C&C》类的即时战略，不过建造方式比较象《KKND》，但是因为是全部采用 3D 造型，加上游戏支持 800X600 真彩色，所以画面要比前面两款游戏细腻的多。另外游戏中的爆炸与烟雾效果都有透明效果，看起来比以前游戏中的同类效果更加逼真。《地》的片头动画在 DOS 中抽行播放 MPEG 标准的动画，完全用 3DS MAX 制作的长达 6 分钟动画让玩家百看不厌，不知道的还以为《终结者 3》已经出了呢。不过有一点很遗憾的是，在笔者手头的 demo 版和预发行版中，游戏的难度奇高，第一、二关到还一般，第三关一下子难得让人摸不到头脑。请来几们《C&C》和《魔兽》的高手，也全败下阵来。前导软件公司目前正与该游戏的制作公司德国 TOPWARE 软件公司洽谈代理事宜，但是如果难度问题无法解决的话，也就只好忍痛放弃了。

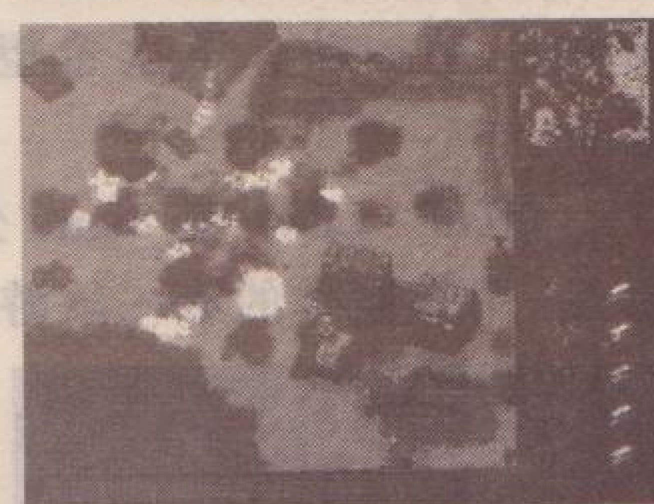








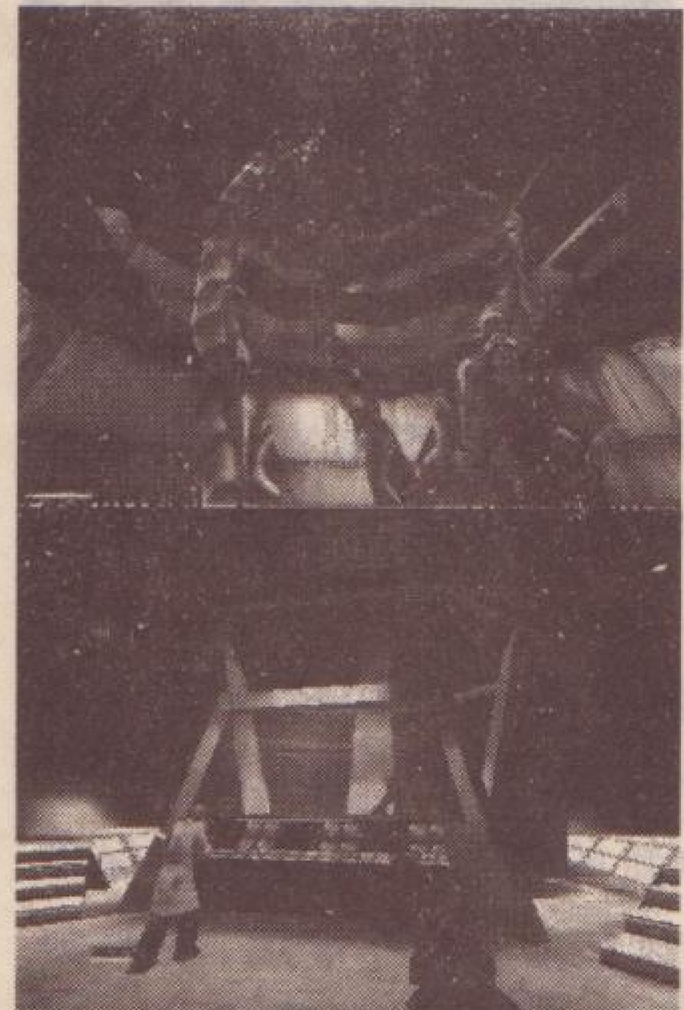




前两天又对电子艺界北京公司进行了一次“袭击”，结果收获颇为丰富，除了“骗”来一些新游戏外，还得到了不少新的消息。不过出于保密的缘故，很多资料都是只能看，不可带走，说是为了防止落人不法之徒手中（哼，把咱看成什么人了）。无奈，只好大致文字描述一下了。《地下城守护者》想必大家早已对其望穿秋水了，这次终于看到了它的预发行版。《地》的图形引擎基本还是采用《极道枭雄 2》的引擎。不少玩家对《极道枭雄 2》的画面十分不满，主要是有很多地方看起来还不如一代细致。而《地》的游戏方式与《极》的不一样，且没有前作可以比较，所以大可不必担心会象《极 2》那样让很多玩家失望。该游戏大概会在七月时与国内玩家见面。《主题医院》英文版已经上市有些日子了，不少玩家尽管十分的想玩这款游戏，但是还是对游戏中的大量英文深表无奈。

不用担心,完全中文版就快要上市了,而且中文版与英文版有所不同的是,中文版是支持网络游戏的升级版,国内玩家无需去下载升级文件就可以进行网络游戏了。《野兽与乡巴佬》(大概是暂定名吧,挺不文雅的)是一个结合的了《工人物语》与《魔兽争霸》的即时策略游戏,主角是一帮傻里傻气的农民和一群野兽。游戏中一个很大的特色就是加入了昼夜的变化,不仅使游戏的策略更具多样化,也更加大了游戏的难度。该游戏目前还在开发阶段,要想玩到还要再等一段时间。《亚特兰蒂斯》是 Cryo 公司目前正在开发的一个有点象该公司旧作《失落的伊甸园》的冒险游戏。无论音乐还是画面,都充满了古巴比伦的味道。目前电子艺界北京公司正与 Cryo 公司进行接触,希望能拿到版权并且发行中文版。今后本人将密切注视电子艺界的一举一动,下次希望能告诉大家更多的消息。

《Half－Life》是 Sierra 公司购买了 Quake 的引擎后,用其制作的第一款游戏。第一次作 3D 射击





游戏,难免会经验不足,不过 Sierra 的人很聪明,把他们的强项－冒险游戏的成分加入到了游戏中。在游戏中,玩家被困在一个已经废弃不用的军事建筑当中,为了能够逃出生天,必须与邪恶的异形作战。但其实即使逃脱,也不会有什么好的结果,因为整个世界都被政府军与异形侵掠者的战火笼罩着。通过一段时间的战斗,玩家们会渐渐发现异形们并不是所有的都那么坏,而人类也并不是所有的都是好人。也许是因为游戏还在开发初期阶段,画面尽管看起来颜色十分丰富,但是造型不是很好,人物的 Polygon 略显粗糙了一些,估计在今后会有所改善。该游戏将于今年底上市,支持网络对战和 3Dfx 加速卡。

还有一件事要宣布一下,由本人制作的在线游戏杂志《G 档案》经过几个月的准备终于与大家见面了。这个在线杂志目前还在架构阶段,各位只要连接到 http:// www.gamesoft.co.cn 就可以看到。但是由于 ISP 之间有些问题,不少读者会被错误的连接到以前前导软件公司的主页上。期望 ISP 解决问题的可能性是不太大的,各位只有自己去想办法解决问题。解决问题最简单的方法是,把 windows95 目录下的一个叫作 hosts.sam 的文件改名为 hosts(无后缀),然后用任一编辑软件在其最后一行加上"202.96.35.26 www.gamesoft.co.cn"即可。今后这个杂志将会每天为大家报道最新最热的业界消息,还有秘技区,讨论区等等。大家如果对这个杂志有什么意见和建议,欢迎给本人发 Email,Email 地址为 gamesoft@public3.bta.net.cn。

## Hot News

1,电子艺界目前以 1.2 亿美元的价格收购了以制作模拟建设类游戏而闻名的 Maxis 公司,国内玩家不久就能玩上正版的 Maxis 出品的游戏了,可能会有《模拟城市 3000》哟!

2,Blizzard 将会在今年的 E3 上展示《Diablo 2》,目前还没有任何图片及任何文字说明。

3,这回的热点新闻真是不大好写,主要是各大厂商都在忙着为参加 E3 在做准备,各种各样的小道消息满天飞,也搞不清怎么说好了。各位看到本文时,E3 大展已经结束了,希望在下期能多为大家介绍一些新的游戏。

文 责编/软体动物

## 樱花大战图片观赏软件集锦

每次看到别人在土星上玩"樱花大战",自己心里都是又嫉妒又羡慕,总是在想:为什么电脑上没有这个游戏呢?一个偶然的机会我发现了几个很有意思的软件,如果你正和我有着同样的心情就请看看下文吧。

首先拿樱花大战的图片开刀。SAKBMP 由一位叫做"?"(实际上是不知道怎么写)的日本程序员编写,它可以在 DOS 下将樱花大战 CD 内的 BIN 图片转换为 WINDOWS 的 BMP 位图文件,能转换的 BIN 图片包括前景、背景、人物等等,其中大部分是在光盘的 Sakura1 目录下。使用方法很简单:

在 DOS 提示符下键入 SAKBMP filename.BIN PATH。其中 filename 为 BIN 文件的目录及文件名(支持通配符),PATH 是输出的目的路径。

这位 SuiHac 一定是个樱花迷,一下子就编写了 3 个 Windows 应用程序。



樱花 VIEW TypeB 的功能同 SAKBMP 类似,也可直接打开 BIN 图片,只不过它是以浏览为主,转换只是它的附加功能。它可以按照人物、背景、道具等不同类型进行分类浏览;将打开的图片复制到剪贴板;还能把图片保存为 BMP、GIF87A 和透明 GIF89A 共六种格式。记不记得"樱花大战"里面有个"商店"?在里面可以买到每个女孩的图片,这些图片其实就在 Omall.dat 文件之中,现在只要有了 Type B 就再也不用在游戏中费力了。



OK,樱花 VIEW TypeC 登场!它能查看 TypeB 所不能打开的人物图片,而且更有意思。TypeC 可以先打开各种前景人物的写真,然后由你用标杆去控制每个人物的表情、口型和眨眼的动作,趣味性相当高哦。看到这里大家就会明白,原来在游戏中人物是利用透明前景叠加在背景之上的。(哇!这么简单,我也去作游戏喽,嘻嘻!)

如果你想看樱花大战的图片又懒得转换或者用樱花 VIEW 一张一张的看的话,那么这个樱花 Saver PLUS 对你来说再合适不过了。它可以用



屏幕保护的形式将"樱花大战"CD 内每个人的图片展示给你。在展示的同时还允许配上 MIDI 等背景音乐,哇!太体贴人了,SuiHac 可真是个好人那。

接下来该是什么了?你一定猜到了:是动画!漂亮的动画可是樱花大战的卖点之一呀。提起 Pootaro 各位一定不会陌生吧,什么?想不起来了?CPK2AVI 就是由他编写的哟。这次他又为樱花大战专门编写了这个 SAKDIV。这个工具可以从樱花大战的两张 CD 中提出所有的 CPK 动画(包括每个人的结局),然后就可以用 CPKVIEW 直接观看了。用法为:SAKDIV DRIVE PATH。DRIVE 是光驱的盘符,PATH 是目的路径。但是樱花大战 CD1 中的动画近 250M,CD2 中也有 200M 左右的动画,所以转换前一定要注意硬盘容量,而且这个工具的可定制性相当差,它不允许指定要转换的动画,也不能中途退出,只能一口气全部转换。所以硬盘空间不够是无法看见后面的动画的。具有讽刺意味的是用 Pootaro 自己编制的 CPK2AVI 转换这些 CPK 动反而会出毛病:转换完的 AVI 都比原文件大了一倍,真是莫名其妙。

文/小周　责编/软体动物



# 秘技天地

主持人：风马

MI JI TIAN DI

在今年第五期中风马纪念了一些想忘却、但忘不了的事情，其中"因无聊的原因而不愿提及的生日"引起了许多玩友的误解，以为我在对自己"悲天悯人"，甚至还有一些玩友寄来了生日贺卡，对我加以安慰。其实，风马哪能这么自私，将自己的私事、还是不快乐的私事写在杂志上呢？不过，我很感谢这么多"关怀"风马的朋友，但难道真的就没人注意到，至97年5月，本刊已经陪伴大家走过了3个年头了吗？也许这真的不能责怪读者不细心，杂志上并没有说嘛！但你们没有看到是因为有"无聊的原因"吗？至于是怎样的原因，无聊到什么程度，我们真的不愿对读者们诉说，希望大家能记住我曾在今年第一期说过的几句"自私的话"，这也算我在下半年的最大愿望吧！

说点高兴的事儿吧！一日，风马突然接到一邮包，拆开一看，哟——，一个黄色的、毛绒绒的、神气活现的（?）玩具小马出现在我的手里（马蹄里?），这个由上海那位"非异灵"的忆林玩友"寻觅"到的"长相与身材"与我"颇等同"的"稀有动物"，简直让我觉得就象自己被"××生物基因工程"复制了一般，被"克隆"了一下（怎么样，风马在几乎没时间电视和报纸的情况下，还比较跟得上形势吧！）。所以，我给它取名叫"拷贝马"，就放在我计算机的显示器之上。多谢非异灵的忆林朋友，给我寄来这么可爱的礼物。不过，对你威逼利诱的盼回信手段，风马还是未能给你回信，相信你不会把这当成风马有着"顽强不屈"精神的证据的，对吧？

## GB　圣剑传说　FP 7

**免费恢复**：在一些迷宫和山洞中，会遇见一些周围排着鲜花的湖，这时只要在湖的南面调查湖水，便可恢复HP与MP；在一些迷宫的房间内，会出现床，只要躺上去即可恢复HP和MP。

广西南宁　陈华

## GB　SA·GA3—时空的霸者　FP 5

**海底的村庄**：在西方山洞之村的周围海底，有一座被水泡包围着的村庄。在过去、现在都可买到相当好的装备（如雷电魔法）。在未来，这座村庄中都是半鱼人，一交谈就会战斗（把我们当敌人了），根本买不了装备。此时，应先去山洞之村的宿屋，与躺在床上的老奶奶对话，她在临死前送你一个魔法，使用后就会变成半鱼人，这样就可去海底之村买装备了。

广西南宁　陈华

## FC　勇者斗恶龙Ⅳ　FP 6

**有料的金司史莱姆**：在游戏的第五章，在科南贝利镇（コナンベリー）的西方有一个塔，也就是找到武器家特鲁尼克（トルネコ）的那个塔中，有许多会使用魔法，且灵敏度极高的黑色金属史莱姆，可购买大量圣水后去消灭它，干掉一个可得一千多点经验值，虽没有后面消灭找到变化之杖的山洞中那种金属史莱姆泡沫所得经验值高，但就当时而言，已经可以让主角们提升几级的水平，这样在往后的游戏中可以省好多力气，建意在莱安（ライアン）加入后再去塔中修炼，这样可以保持水平的平均性。

贵州清镇　邓禾

## FC　圣铃传说　FP 7—1

**高难度的选关密码**：如果选高难度开始游戏，最后才能见到真正的结局，是一座隐藏在湖中的城堡，共三小关。下面就是各关的选关密码：2、7XGN，3、KK7B，4、XSRR，5、3MTT，6、XBQQ，7、??2FK，8、GWLH，9、C9ZK，10、GPLH，最终关、JR6P。

四川乐山　谢宾

## SFC　洛克人X　FP 7

**选关密码**：

| | | |
|---|---|---|
| 第2关 | 第5关 | 第8关 |
| 6714 | 4846 | 4846 |
| 8567 | 8782 | 6212 |
| 4648 | 3738 | 7658 |
| 第3关 | 第6关 | 第9关 |
| 5718 | 4846 | 4843 |
| 5337 | 4712 | 3746 |
| 6371 | 3758 | 3364 |
| 第4关 | 第7关 | 第10关 |
| 6254 | 5833 | 1271 |
| 8527 | 3376 | 2717 |
| 6646 | 2864 | 8381 |

**过关的顺序**：按下面的顺序打各关，过关会比较顺利。

开始关 → 飞鹰、大象、企鹅、章鱼 → 变色蜥蜴、山狸、狒狒 → ARMOR ARMARGE

天津　闫勇

## SFC　圣剑传说3　FP 4

**多次使用超杀**：当主角在LV18转职后，就会拥有超必杀技了，但往往能量槽蓄满后只能使一次。笔者发现若蓄满后，先进攻敌人四、五次，再立刻使用超杀，如果未将目标打死的话，能量槽仍旧是满的。这样，就可以多次使用超杀了，只是对除人形BOSS（如BOSS兽人）之外的BOSS无效。

天津　王志璐（捉风）

## MD　沙丘　FP 7

**保护香料**：只限Areids家族。到了最后3关采集足够的香

料是胜利的关键，保护有限的香料资源就成为首要文题。把一辆家族独有的Sonic tank放在一大片香料地的中间，如果敌人香料采集车靠近，它会自动攻击并且不会破坏香料，如果派其他坦克，在攻击时会破坏香料。

江西九江 张跃飞

马语：这位张跃飞玩友又为“风马名字不被人写错之宏伟计划”出了一招，说是只要将风与马字中间加上若干字，效果会不凡，比如风花雪月马、风林火山马等等；如果嫌名字太长的话，还可以改成风间马，让保护动物的风间准认我做“干马”（不知此为何物？是某种隐藏职业吗？），并加以保护。此计甚妙，准姐姐——，我来了！……哎呀，不对，暂且带（dē）住，若有人以此改称我为“疯贱马”，那该如何是好呢（ní）？

## MD/SFC 太阁立志传 (FP 4)

**马术一次性升A法：**在第一次评定时买马，买得700匹以上（笔者最多1200匹）。回命时织田信长会给你褒美。出城后看一下人物，你会发现你的马术一次性升到A。

**隐藏人物法：**在看完片头动画后，进入游戏看一遍织田家法后，按A键再选新开始进入游戏。在选择人物类型时，选“武芸者”，首先将野心加至99，外交、魅力、内政、统率四项全加至51或49（只能这两个数字），剩下数字加在武力上。数字加完后，游戏问是否确定时按可，随后游戏问是否进入游戏时按否回到选人物类型画面后，再选“武芸者”同上作法。如顺利可在十次以内调出隐藏人物，隐藏人物有十位数都是8的英杰型；除野心十位数为9、其余为7的枭雄型；十位数都为2的コブテ（陋人型）。

**铁炮一次买800丁法：**接受仕事后去界町。在左下方的南蛮物店中选择铁炮购入中的交涉，店主就会叫你买一件价超所值的商品，如你能买下，店主就会送你200丁的铁炮。但此法只可做两次。

**隐藏仕事：**主角做上目付以后，便可每月1—19日间回居城选一个月的仕事。如主角魅力低于20，武力高于90，则选择仕事时发现有暗杀一项指令。

江苏常熟 孔菁庆

## MD 终极真人快打3 (FP 5)

**轻松过关法：**选“MORTAL KOMBAT”模式，先胜第一关，在第二关输给COM，当画面打出FINISH HIM的英文时，马上按2P的START，之后就会回到选择模式画面，用1P选“MORTAL KOMBAT”模式，1P选人完毕后就可以跳过本来要打的第二关（2P不可参与），直接升到第三关，在第三关一开始（以后的关数也一样）又重复上述部骤（马上按2P的START……）这样不断重复可以很轻松达到关底。

**RAIN的17HITS：**和电脑对战时，与COM保持较远距离，使出雷电（←←·X）；击中后，当COM开始从空中落下时，又使出雷电，不断重复，直到听到笑声才停止，这样就能打出17HITS97%的连击。（注意：此连击难度较大，需准确掌握时间，还有在对战中不能使用。）

阳江市 GAME GENIUS

马语：GAME GENINS，你居然说要“投稿、投稿、投各种各样的稿，直至垫断电软”之后还狂笑不止，问我怕不怕，我真的好怕怕哟……你有本事就放马（风马？）过来吧！哈哈哈哈……

## MD 恐龙兄弟2 (FP 7)

**选关密码补遗：**本刊95年11月号曾刊登过此游戏故事模式的选关密码，今期将练习模式和原创模式的密码刊出。

练习模式：1、SUTEGO 2、TIRANO 3、TORI 4、TAMAGO 5、APO 6、PUKPUK 7、YUUDOU 8、SHIREI

原创模式：1、ORIGIN 2、RENSYU 3、KOJIMA 4、CYOCHO 5、MUSIBA 6、NAMJIR 7、CANDY 8、MIGITE 9、KAREKI 10、KAKATO

山东威海 宋红晨

## SS 樱大战 (FP 3)

**六个迷你游戏：**第二话第一部分，晚上红兰到房里找你时，回答选择1、3、2、3，再到她房间，她会让你玩“花札”游戏，胜出后可得到一张照片。如你不马上去红兰房间，而去“水泳室”，可看见神崎堇遇溺，你选择1去救她，可玩到“水中特训”游戏。第四话最初部分见到樱后选（2、1）之后，艾丽丝出现要你和她约会，先选1之后再选去或不去，要是去的话就在第一部分到艾丽丝的房间选了就可玩换衫游戏。如你在还没有到艾丽丝房前到大道具部屋，见到樱选2可玩抹地游戏。第六话的最初部分选3之后，在食堂遇到神奈，只要选1、3就可玩找小孩游戏。在第一部分进入厨房和玛利亚说话选1可玩烹饪游戏。

**买齐所有的照片：**到游戏后期，你若没有买齐照片会很遗憾。其实只要在任一话中，到高村椿处去买一张照片，然后存档；调档重新玩，再买一张照片再存档……，直至全买齐，即可在通关后的增加项目中欣赏这些照片了。另外，在买齐所有的照片后还可以买到一张特制的照片。

广东阳江 几乎和风马同一职业的“狗”——吴显冠

马语：“岸狗”，你这个“阿土仔”（指玩土星的人，或称“土佬”——另一玩友语），竟然说自己是藤崎诗织的男朋友，还说另一个女朋友是片桐彩子，这种事跟我“老马”聊聊还可以，千万不要说出去呀！否则你的“安全”问题可不好解决呀！你问我的游戏音乐CD，也正是我梦寐以求的。但很遗憾，我也不知到什么地方有卖的。你还问我要不要“游戏中毒治疗法”这样的稿子，我看你的“治疗法”多半不灵，否则你自己的对游戏女主角“肉麻单相思”症（很象某名）怎么不见好转呢？至于你在那封“5月16日再笔”、一周后寄到的问题信中说一定要在第6期中回答你提的问题，“同职”不同类（我食草）的兄弟呀，我们5月15日就将做好的第6期杂志送到印刷厂去印刷啦！今后如能改成日报之类（天哪！）、邮政的“素早”再高一些，或许能让你这样的急性子满意吧！

## SS 格斗之蛇 (FP 8)

**空中的胜利姿式：**在空中舞台中，当决胜的回合把对手打飞出台外，之后使用↑+拳追击对手，就会看到自己使用的角色在空中一边下落一边摆出胜利姿式，最后停在半空。

广东阳江 药智与残像

## SS 神凰拳 FP 5

**选出隐藏人物：**在 ARC 模式中，将光标停在苏山傲上，按住 START 键再决定，可选出最终 BOSS；停在酒天童子上，按住 START 键再决定，可选出最初 BOSS；停在弁财天上，按住 START 键再决定，可选出第二个 BOSS。

吉林长春 李一卓

## SS 主题公园 FP 4

**不花钱投资法：**你的公园建设投资若干年，达到可以拍卖的规模了。这时，你在准备卖出公园的那一年的十二月大量购入设施设备（只能在 12 月）。打出本年度业绩单时你会发现：一分钱没花，资产总值你投资多少便增加多少。拍卖时便大占便宜，卖上好价钱。白赚的钱加上原有资金，可使你资金短缺的问题得到缓解，投资建设公园的年份越长赚得越多。但要注意：如果投资买入太离谱，你的公园卖不出去，就会在明年一月份扣去你去年所用的资金，所以保险起见最好在十一月记录下来再使用本偏方。

广东鹤山 刘延丰

马语：风牛，你真的认为将我的名字改为“风清马”，就可以凭借风清“羊”（扬）的大名而使别人不至记错吗？那么，若你也改作“风清牛”，咱们三人也差不多就可以到西域某国做个国师什么的了。

## SS 天外魔境·第四默示录 FP 8

**增加大量金钱：**在ラスベガス街繁荣起来的时候回到这里，找到都来建起一座以上的房子（注意：不要建第 4,5,6,7 和 13 个）。SAVE 一次进入保存管理画面上，再进入设定画面，将日付时刻设定修改，将日期加 1 天以上，把刚刚储存的记录读出，查看房子已经建好，SAVE 再次将日付时刻设定修改，把年数往上修改（越多越好）。这时把记录再次读取后去银行一看“呀，这么多钱啊”。

河北承德 赵久一

## SS 命令与征服 FP 7

**手柄记忆：**先将一支部队控制住，然后 L＋R 一起按下，如想使这支部队控制在 X 键上，按下 X 键就可以了。如果以后还需要这个部队，按下 X 键就可直接控制刚才控制的那支部队。

**军事演习：**先将一支部队控制住，然后把光标移动到你所要攻击的地方（可以不是敌人建筑物），按住 L 键，再按 Y 键既可。

河北承德 赵久一

## ARC VR 战士 3 FP 3

**结城晶的连招：**当结城晶处在对方上方时（如陈佩的场地中），可以使用以下连招：搜下崩捶（↘P＋K）——马步冲靠（→P＋K）——扬炮（↘↘P）——修罗霸王靠华山（↘K＋G·→P·←→→P＋K）。

北京 上官云鹏

## ARC '96格斗之王 FP 8

**没有攻击力的连招：**在此游戏中，八神庵有一个完全没有攻击力的连招，那就是屑风→前紧急回避→屑风→前紧急回避……。这招虽不能伤害敌人，但能够拖延时间。

沈阳 Poor Game 迷 赵晨

## ARC 雪山兄弟 2 FP 8

**超级无限加分法：**在打最后一关 BOSS 时，先干掉任一个，被干掉的 BOSS 头就会变成蓝色，永远地安息了。这时快乐的时光到来了：你跳到他的头上用力打他。尽管打，他不会有任何反应，每打一下加 10 分，虽然太少了，但积少成多嘛！想得多少分就看您的耐力了。不要担心另外一个 BOSS，他对你构成不了任何威胁——他根本就打不到你，并且没有时间限制。尽情地享受加分的乐趣吧！

XX 周翔

## PS 魂之利刃 FP 5

**隐藏着的背景：**在两人对战中，1P 和 2P 都选用塞万提斯（CERVANTES），然后一人胜一局地进行，当在第 3 局（FINAL BATTLE）中让其中一方死掉；死的一方待胜方进入下一局（人 VS 电脑）时，再接关，仍选塞万提斯对战，便可看到对战是在一座非常豪华、漂亮的宫殿的外面（可惜的是看不清正殿门框上的匾额上的两个字）。

**视角切换：**在与电脑对战中，若己方胜，则在“REPLAY”时，再用己方摇杆从任意一个角度（而且角度可随意变换）观看胜利的“实况”（可惜观看时间太短）。

四川汶川 蒋有华

## PS 命令与征服 FP 7

**全部选关密码：**

| A盘 | B盘 |
|---|---|
| 2、S0D51VVU5 | 2、C99FAXKW8 |
| 3、PYCL69EWL | 3、KDT7OXZ7W |
| 4、0L9EP0T5L | 4、W1NMWTCHK |
| 5、SHDZ36UFX | 5、W15DASRS8 |
| 6、C99FTB5L1 | 6、8PH1MR53W |
| 7、W1NMF7X6D | 7、GTTKWOJDK |
| 8、C99FCGY7Y | 8、U0BOYZ GZZ |
| 9、OFW58G7BI | 9、662YUU6BB |
| 10、QG91RG5V9 | 10、SHV89QBYG |
| 11、ICBEM00LQ | 11、OX3UKOP94 |
| 12、036WXUQ0U | 12、YKORJDGBS |
| 13、SHV8S4WN9 | 13、OXO4Y52GV |
| 14、OX3U32AYX | |

THE SPECIAL OPS

A盘:1、8PHJTYIP1,2、SZ4VH22RY,3、878FR0C1M

B盘:1、0LXPXJOY5,2、KVKLCJ39T

**隐藏的外科手术模式：**当把 NEW GAME 翻版一次后，会出现一个密码：COVERTOPS，把它输入后会出现一个叫外科手术的隐藏模式。

辽宁本溪 PLAY STATION

七月一日香港百年之后终于回归祖国，每个炎黄子孙都为之欢欣鼓舞。这期封面的背景是高楼耸立的香港岛，封面人物则是在玩家中人气度极高的陈佩。封底是香港夜景，被称为世界十大景色之一。每晚灯光彻夜通明，恰似银河落入人间，其璀灿、其壮观、非亲历者不足以体会。每晚耗电费100多万港元，又被称为“百万夜景”。封底的人物是谁，读者应该知道，这里就不介绍了。香港游戏业一向比较发达，资讯也很便捷，希望能以此作为两地游戏业加强交流的契机，造福于两地玩家。

《’97秘技宝典》几经周折，定于7月20日出版。全书共计448面，80多万字(比原计划多10万字)，是规模空前的一本游戏工具书。在体例编排，索引等方面都做了一些新的改进，内容更丰富，更便于读者查阅。最近一段时间，游戏书刊出得比较多，这本是好事，有竞争才能有进步，有竞争才能有鉴别，读者可以有更大的挑选余地。但其中出现一些不正当竞争行为，少数人滥竽充数，以假乱真，以次充好，欺骗读者。这对游戏书刊市场的健康发展百害而无一利，希望大家提高警惕，共同抵制不正之风。

《’96格斗天书》出版后受到读者空前热烈的欢迎，认为无论在内容、编排、版式、彩页，装帧等诸方面都更上一层楼。许多读者来信问《’97格斗天书》何时出版？内容如何？谢谢广大读者的支持和鼓励，杂志社确有出版《’97格斗天书》的计划，但一，不知是否有人又越俎代庖，抢先出版《’97格斗天书》，我们只好改名了。无论如何出版前我们会公布书名及封面。相信经过今年以来的几次教训，读者已经“鬼”多了。二，目前格斗游戏虽然有许多不错的作品出现，但总体讲，还缺乏象街霸系列、侍魂系列、9×格斗之王系列等久盛不衰，影响深远的超级大作，出版一本缕集的时机似乎还不成熟。三，对于读者的信任、支持、厚爱，我们一向诚惶诚恐，戒骄戒燥，唯有拿出更出色的作品以不辜负读者的期望。有鉴于此，杂志社计划十月左右推出一本全新的格斗天书专辑。

浙江宁波的张正卜读者来信说：“凡你们出的书我必买”，这实在没有必要。一是要买最适合自己口味的游戏书刊，二是哪本书好买哪本。

哈尔滨、西安、重庆、成都几位读者问为什么《电子游戏软件》总是供不应求？杂志社出的《’94典藏》、《’95典藏》、《格斗天书》等也买不到？杂志社无论出书出刊都是限量发行，以免给发行商，零售商造成不必要的积压损失。解决的办法：快点买吧。

实在没买到，看看杂志最后一页的邮购广告吧。不过大部分书刊杂志社也没有存货。(我们也不愿意坐拥书剩啊！)

这期由于有两篇特稿，“闯关族的家”只好压缩成两面。近期“龙哥热线”停办，读者问题积压较多，这期先集中回答一部分。

# 闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

**Q PS或SS能不能象电脑一样提升位元等级，这样16位机加一个提升装置就可以变成32位机，64位机，又省钱又省事？ 广东云浮市 张强**

A 你的意思是不是玩PS或SS可不可以象电脑一样，只要更换CPU什么的就可以提升硬件功能？这一点你大概要失望的。到目前为止，所有的游戏机硬件设计都是属于封闭式的，玩家只能增添若干周边设备，而没有办法跟电脑一样，可以自行选购或搭配各式各样的CPU、RAM、显示卡等的东西，这也是游戏机与电脑的最大不同。另外有些游戏厂商在游戏机上加装提升装置以提高该机的位元级数，比如加装在MD上的32X，目前在推广中的3DO提升设备M2，但是都不是很受消费者欢迎，主要原因是提升装置价格贵，跟买一台新机器也差不了多少，效果却并不理想。

**Q 请问在PS版中，95格斗之王和侍魂3有没有改良版？因为在PS版中，95格斗之王的读取时间太长了，侍魂3做得还可以，但读取时间也让人不耐烦。 广州 Sir**

A 我想，并没有改良版。而且根据以往的经验，也不大可能有改良版或加强版出现。PS游戏最让玩家垢病的就是读取速度太慢。不过随着游戏厂商逐渐熟悉游戏机性能，情况已有所好转。说起来，太空战士Ⅶ的读取速度也好不了多少。但SS却有本事巧妙地让读者感觉不到读盘时间的能耐，真了不起。

**Q 目前许多游戏都在不同机种上推出，而不象过去从一而终。请问太空战士Ⅶ是否可能出其他版本？ 商丘 曹伟英**

A 太空战士Ⅶ确实会在其他机种推出，不过不是其他的家庭游戏机，而是在个人电脑上推出。不过史克威尔前些日子才在杂志上征求人才，估计今年年底前是不会在个人电脑上出现。有消息说今年九月要会推出它的PS英文版。

**Q 请问在N64主机上是否会推出96格斗之王？SS的游戏有不少移植到电脑里，电脑配置要很高吗？ 北京 冬子**

## 龙哥热线

**A** 目前 SNK 公司并没有加入到 N64 的开发行列，故目前还没有这方面的消息。SS 游戏移植到电脑里，因容量不同，配置要求也不一样。不过要想取得满意的效果，最好使用 Pentium 100 以上的个人电脑才好。

**Q 请问 SS 的冠军杯赛车如何使用隐藏名车？　　南京 阿平**

**A** 在模式选择画面中，输入 X、Y、Z、Y、X 之后，就会出现名车。

**Q SFC 版的天外魔境 ZERO 如何解开在金矿道具上的诅咒？**

**山西长治 孔家驹**

**A** 在金矿的正上方有个仙人，他会为你解开诅咒的道具，不过要从左方绕上去才行。

**Q ①请问 VR Ⅲ是否在 SS 上移植，是推出 64 位升级晶片还是推出由 64 位 CPU 的全能 DVD STAURN？②任天堂已推出 N64 主机，3DO 的 M2 什么时候才能露面？　　牡丹江 国平**

**A** ①VR Ⅲ是否在 SS 上移植，什么时候移植，世嘉方面一直没有准确的消息。不过根据一些行家的推测，除非象你所说的推出 64 位元升级晶片（就象以前的 MD32X 一样）或者直接推出全新的 64 位游戏机来移植，否则以目前 SS 的硬件功能，想要移植 VR Ⅲ简直难上加难。

②到目前为止，3DO 的 M2 仍然没有进一步的情报透露出来，不过由前一段日本杂志以相当大的篇幅介绍 M2 的 D 之食卓 2，M2 的推出日期可能是 97 年秋季左右，因为这款游戏的发售时间就定在这个时候。

**Q SS 主机可否运行 PS 软件？如果不可以，为什么？不是一样都使用光碟吗？　　江苏溧水 韩东方**

**A** SS 主机当然不可以运行 PS 的游戏软件。虽然二者使用的都是 CD—ROM，但是不仅游戏程式的写作方式不一样，就连检查保护的资料都不一样，所以不可以互通。

**Q 为何 N64 出游戏速度如此缓慢，是因为比 CD—ROM 较难制作吗？或旗下软件厂商太少？64 DD 大约会在何时推出？　　广东佛山 郑用**

**A** N64 出游戏速度之所以很慢，最主要是因为加入的软件厂商太少的关系，不是因为比较难制作的关系。

至于 64 DD 的推出日期，目前是



预定在明年 3 月。

**Q N64 的萨尔达传说，除了在 64 DD 中发售，会不会也用卡匣的方式发售？　　北京 范一平**

**A** 会的，任天堂公司预定在今年秋天先以卡匣方式抢先发售。

**Q 现在和任天堂公司有定约的软件公司有多少家？**

**《三国志 V》有没有可能移植到 SFC 上？**

**史克威尔离开任天堂之后，难道他们公司所出的作品就永远无法移植到任天堂上吗？　　太原 刘文山**

**A** 如果单指 N64 的话，大约是二三十家左右，其中大部分都是属于欧美厂商。

这当然要看 Koei 公司的市场调查与决定了，不过目前还没有听说就是了。

没错的，因为厂商必须与主机出品公司签定契约才能够获得制作授权，只要有一方不愿意的话就没有办法成功，即使是由其他公司来移植 Square 公司的游戏也是一样的情形。

**Q 不知 97 年末 PS 或 SS 是否会推出 64 位元的主机？史克威尔何时才会回到任天堂身边？DQ Ⅶ是出在那台主机上？　　广东新会 梁山**

**A** 以目前的情势来看的话，答案是不会，最快应该也要等到明年年底。至于 Square 公司，目前也不大可能重回任天堂怀抱，而 DQ Ⅶ则是预定在 PS 上面发售，推出时间未定。

**Q 万岱旗下有哪些子公司，万岱与 Sega 合拼后，其子公司也会加入吗？合并后万岱还会在其它主机推出软件吗？　　广州 师友直**

**A** Bandai 公司最主要的子公司就是 Banpresto 公司了，他们当然是会一起加入 Sega 公司的。合并后的 Sega · Bandai 公司究竟会不会在其他主机上面推出软件，就得看实际合并前后的那段时间有没有任何变化了。万岱老板山科诚曾有过合并后要在其它主机推出游戏的谈话，在游戏业引起很大震动。但世嘉发言人随即予以否认，山科也表示只是一种可能性而已，现在谈此事还早一些。

**Q SS、PS 的正确关机法？**

**成都 郝洁**

**A** SS 主机是直接按下 Reset 或是 A + B + C + Start，就会回到俗称的九颗球画面当中，这个时候再按下 Open 取出 CD，然后就可以安心关机了。PS 主机则是直接按下 Open 打开盖子，取出 CD 之后再把 Power 给关上就行了。

**Q 磁头歪掉一定要换新的才行吗？市价磁头一组多少元？**

**上海 叶如言**

**A** 这大概是玩 X 版盘的后遗症吧！其实磁头歪掉不一定要换新的，大多数的情况之下只要稍加校正就行了。不过要是衰减得太严重或是读取臂坏掉的话，那还是只有整个换掉一途。至于多少元，理论上应该是在 500 元左右。

**Q 请问为何大型电玩的游戏不能“完完全全”地移植到家用电玩上呢？同样都是使用电视荧幕呀！难道是记忆体的差别？若是如此，家用电玩就不能再改善了吗？　　上海 MAX**

**A** 记忆体的差别只是其中一个原因，最主要是因为大型电玩的基板结构，比起家用电玩是进步太多了，所以一移植到家用电玩上面，难免就要东删删西减减才行。由于家用电玩与大型电玩基板的价格相差非常远，所谓一分钱一分货，因此玩家也不能够太过挑剔。不过两者之间的距离战绝对是会再继续下去的。



VR3 能移植到家用游戏机上吗？
人们拭目以待。



老D因扰乱公共秩序，被罚每日看读者来信一千封。
这里现在静悄悄……
不过……
不对劲啊？
一千封耶了！
送医院吧！
一日經過…
（乱剪信件的混乱状态）
二日經過…
（生命維持系統作动中）
不守秩序的人之『下场』二
你还不明白吗？
哎，老D。
这是主编对你的器重，处理读者的来信是最重要的工作，如此荣幸，真是羡慕啊！
只因为我的字稍欠美观，想帮你也帮不上呢！
你有幸能接手这么重要的工作……
……就要从愉快的心情去慢慢享受，懂吗？！
我会的！

# 编辑部的故事Ⅲ　空姐来信






绘画/X.Y.M　责编/SHADOW PHOENIX

"人间五十年"之十六

# 闲谈战国武士姓名

文/一心

也许世界上不会再有哪个国家的姓名学，会比古代日本战国时更让人觉得深奥难懂了。当时的日本人改名，简直就是家常便饭。

日本古代的武士，到了十一至十六岁时，都会举行成年仪式，改换服装，变换发型，这称为"元服"。元服之前孩子们也有童名，但元服作为成人的标志，会起一个正式名。例如上杉谦信，元服之前叫"虎千代"，既没有姓，也不算正式的名。在他元服之后，继承了家族的姓——长尾，又会再起一个非正式名——平三郎（简称平三，即"通常被称作"的意思），及一个正式名字"景虎"，合称长尾平三景虎。又如织田信长，童名为吉法师，元服之后叫织田三郎信长。

一般读起正史还容易一些，但是如果有机会读一些故事性强的日本历史书籍的话，就会有大麻烦了，因为出名的家臣，与主君关系密切的家臣，人们更乐意叫他们的非正式名。在笔者读到了织田信秀葬礼这一段时，织田氏的家族成员是以下这些人：三郎五郎，三郎，勘十郎，信良三十郎，九郎，喜藏彦七郎，喜元郎，源五郎。笔者自以为对于日本历史还是知道一点的，却一下子搞不清谁是谁，想必即使各位读者也会不知所措吧。在战国 SLG 中，也有为数不多的武将（大多是很出名的）用的是非正式名，也许是因为叫得多了，听得也习惯了，结果反而比用正式名更好吧。以下这些人，在《信长的野望》系列中经常出现：木下藤吉郎（秀吉）、竹中半兵卫（重治）、黑田官兵卫（孝高，后改名为如水）、后藤又兵卫（基次）、田里太兵卫（友信）、山本勘助（晴义）、山中鹿之介（幸盛）、前田庆次郎（利大，简称为前田庆次），括号中就是他们的正式名。

除了正式名与非正式名以外，有些日本人还有号。武田信玄、大友宗麟、斋藤道三人们便是以"号"称呼；穴山梅雪即是穴山信君，梅雪是他号的简称，全称为梅雪斋不白；本愿寺光佐，光佐是名，显如为法号——事实上本愿寺光佐即本愿寺显如；同样道理，本愿寺光寿即本愿寺教如。这三个游戏中出现的人物，有的玩家把他们当成六个人，蛮滑稽的。也有玩家在读完《丰臣家的人们》之后来信询问细川藤孝以及细川幽斋的事，其实也不必把他们当成两个人，因为细川幽斋即细川藤孝，幽斋是藤孝的号，就象石舟斋为柳生宗严的号一样。

除了以上的情况外，还有一些异名。《信长的野望》中的山本勘助，在《天下统一》中被称为山本勘介；山中鹿之介在书中又被称为山中鹿之助，因为日语中，"助"与"介"的发音都是すけ，于是日本人就认为可以混用。此外，前田利大也因发音相同被称为前田利太（だい）、稻叶一铁被称为稻叶一彻（てつ）、安藤守就被称为安东守就（どう）、山县昌景被称为山形昌景（がた）。

此外，还有许多改姓的人物，有读者来信问及毛利元就的次子与三子为何改姓。这可以说是一种政治目的。信长在攻略伊势国时，把次子过继给北伊势战国大名北田具教，把三子过继给南伊势战国大名神户具盛，然后让其继承南北伊势的土地，并且一起划入织田家的势力范围，这无疑比起屠杀要温和得多，体面得多。

在《天翔记》早期剧情中，玩家可以发现中国的吉川氏和小早川氏都是有力的家族，但后来他们被毛利元就用近平信长的方式和平地合并了。另外还有一个年轻人也用类似的方法，他就是三好长庆。也许说出来读者还不相信，继承安宅家的安宅冬康，继承十河家的十河一存，其实是三好长庆的三弟和四弟。

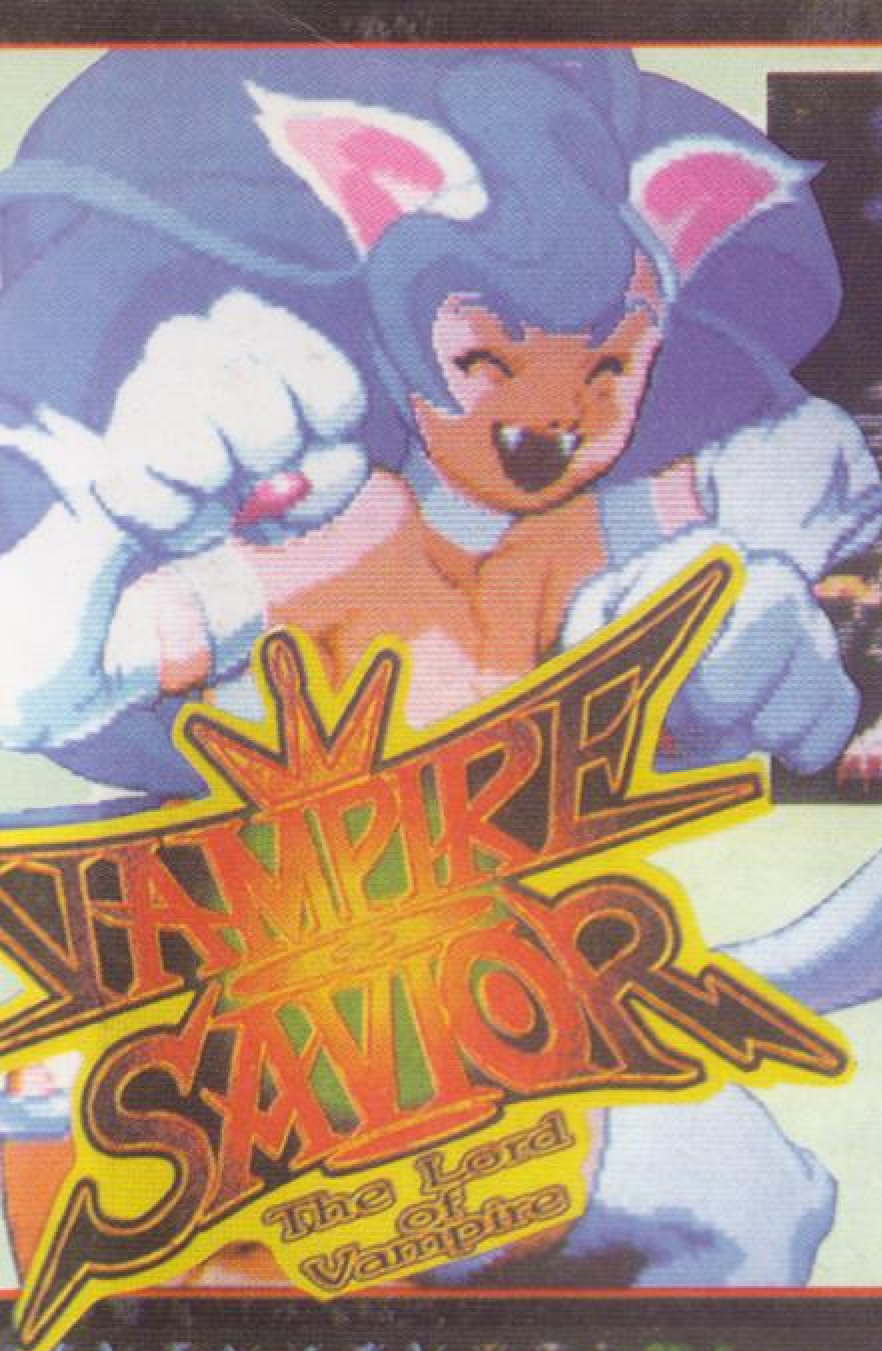
这种过继是做给别人看的，更多是真正的过继。一方把自己的亲生儿子送去，做别人的养子，实际上是充当了一辈子人质的角色，最有名的人质就要算是上杉景虎了。北条氏从北条早云起到北条氏康，驰骋关东，把关东的长官关东管领上杉宪政一直赶到了越后，终于使软弱无力的宪政提出把关东管领一职让给长尾景虎，条件是痛打北条氏康。长尾景虎接受，并从此改名，三次改名之后就是军神上杉谦信了。上杉谦信与北条氏康连年争战，看来上杉军似乎更厉害一点，但终究没有能力一下子灭掉北条氏，战争一直处于拉锯状态，最终由征夷大将军足利义昭牵头，两方和解北条氏康将第七个儿子北条氏秀送到越后上杉家作养子，以作人质，并改名为上杉氏秀。后来由于上杉谦信深爱其子，就赠于他自己从前的名字，这就是读者来信询问（上杉景虎是不是上杉谦信）的上杉景虎了。

还有一些不多见的情况，农民出身的木下藤吉郎为了抬高自己的声望，从织田家重臣丹羽长秀、柴田胜家姓中各取一字作为自己的姓羽柴；北海道南部大名蛎崎庆广为了抬高自己的声望，从德川家康旧姓松平中取一个"松"字，从前田利家姓中取一个"前"字，称为松前季广。其实这样的荣誉在当时是很高的。

此外，马场信房由于在武田家功劳显赫，由信玄表为"美浓守"，信房感恩戴德，当场引用了一句话（笔者记不清了），就从此改名为马场美浓守信春。真田昌幸之子信幸娶了德川家康养女（实际上是本多忠胜的女儿），投靠了德川家，德川秀忠不喜欢父亲家康这么赏识信幸，但又没有办法，就逼迫信幸改名信之，方才解恨。

在战国时代的日本，改名的原因很多，而改名的人更多，也许是为了适应乱世多变的环境而采取的办法吧。

责编/北尤












# 梦境猫娘能够救世吗？

算起来她今年已步入而立之年了，但她看上去仍是个小孩模样，但你可千万不要轻视她啊，因为猫女的力量是可以永远POWER UP的！











这位号称「救世主」的JEDAH为了自己凶险的目的，创造了一个名为「魔次元」的空间，并以此为阵地，拯救那正频临灭亡的魔界……




## 与莫莉卡有着密切的莉莉丝

与夜之女王属于同一种族，同样来自那遥远而神秘的苏格兰，下面就是她有趣的“挑拨”技（？）……









